



153
NOVEMBRE
2003





UNREAL TOURNAMENT 2004

Tests : Prince of Persia : Les sables du temps, XIII, C&C Generals : Heure H, The Temple of Elemental Evil

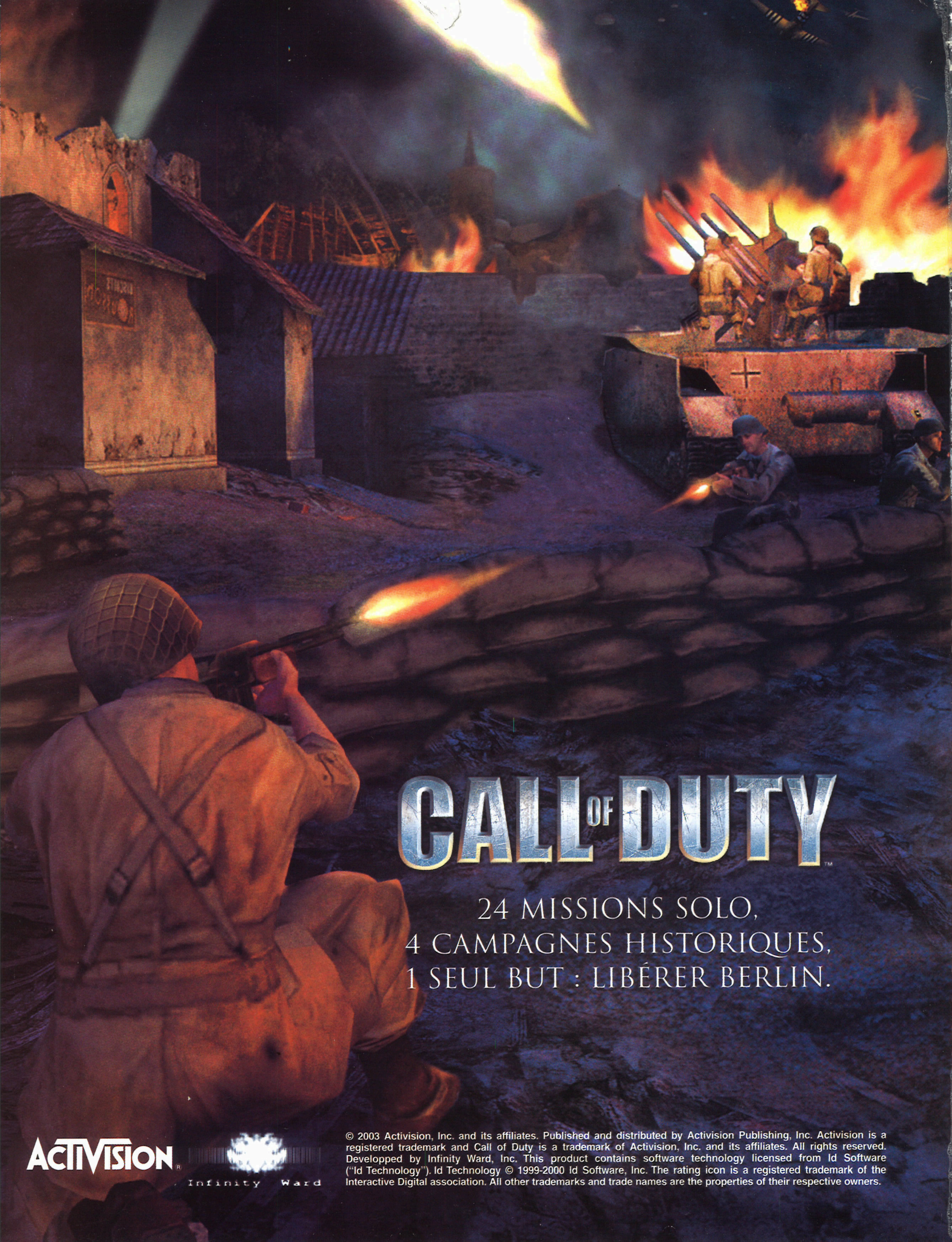
News : Knights of the Old Republic

Matos : GeForce FX 5950 Ultra vs Radeon 9800 XT

PRINCE OF PERSIA • XIII • HALO • FIFA 2004

joystick 153 NOVEMBRE 2003 • 5,90 €

NUMÉRO 153 • NOVEMBRE 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP


CALL OF DUTY™
24 MISSIONS SOLO,
4 CAMPAGNES HISTORIQUES,
1 SEUL BUT : LIBÉRER BERLIN.
ACTIVISION
Infinity Ward
© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developped by Infinity Ward, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. The rating icon is a registered trademark of the Interactive Digital association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



16+
www.pegi.info
PC
CD
ROM

Sommaire

153 NOVEMBRE 2003

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

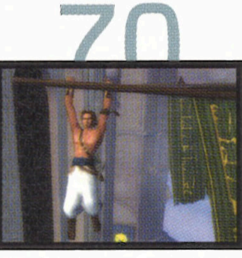
LES TESTS DU MOIS

44



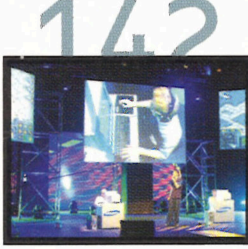
NEWS JEU
Knights of the Old Republic (KOTOR pour les intimes) va enfin débarquer sur nos PC. On pourra se moquer gentiment des temps de chargement et de la lenteur de la version Xbox et profiter de cet excellent JDR d'ici quelques semaines.

70



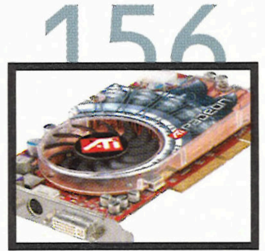
TESTS
Les forfaits de BGE et Call of Duty (reportés à décembre) font de la place aux stars du mois : le Prince de Perse brille comme jamais et XIII est à la hauteur de nos espérances, malgré un petit manque de peps dans le multijoueur.

142



RÉSEAU
Alors comme ça, les classes de prestige de Shadows of Undrentide vous posent des problèmes ? Cyd vous explique tout sur cet add-on de Neverwinter Nights et vous fera découvrir encore une pelletée de MOD.

156



MATOS
Le gros morceau du mois, c'est sans conteste le combat au sommet entre les deux nouveaux haut de gamme de Nvidia et ATI. Alors, Radeon 9800 XT ou GeForce FX 5950 Ultra ?

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société Anonyme au capital de 42 000 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

hdp Media with passion

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubrique : Sébastien « Bishop » Finot, Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Anne « Corrector » Pavan (correctrice), Sébastien Lenöel (maquettiste)

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39.90 euros.
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Guillaume Launay

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.

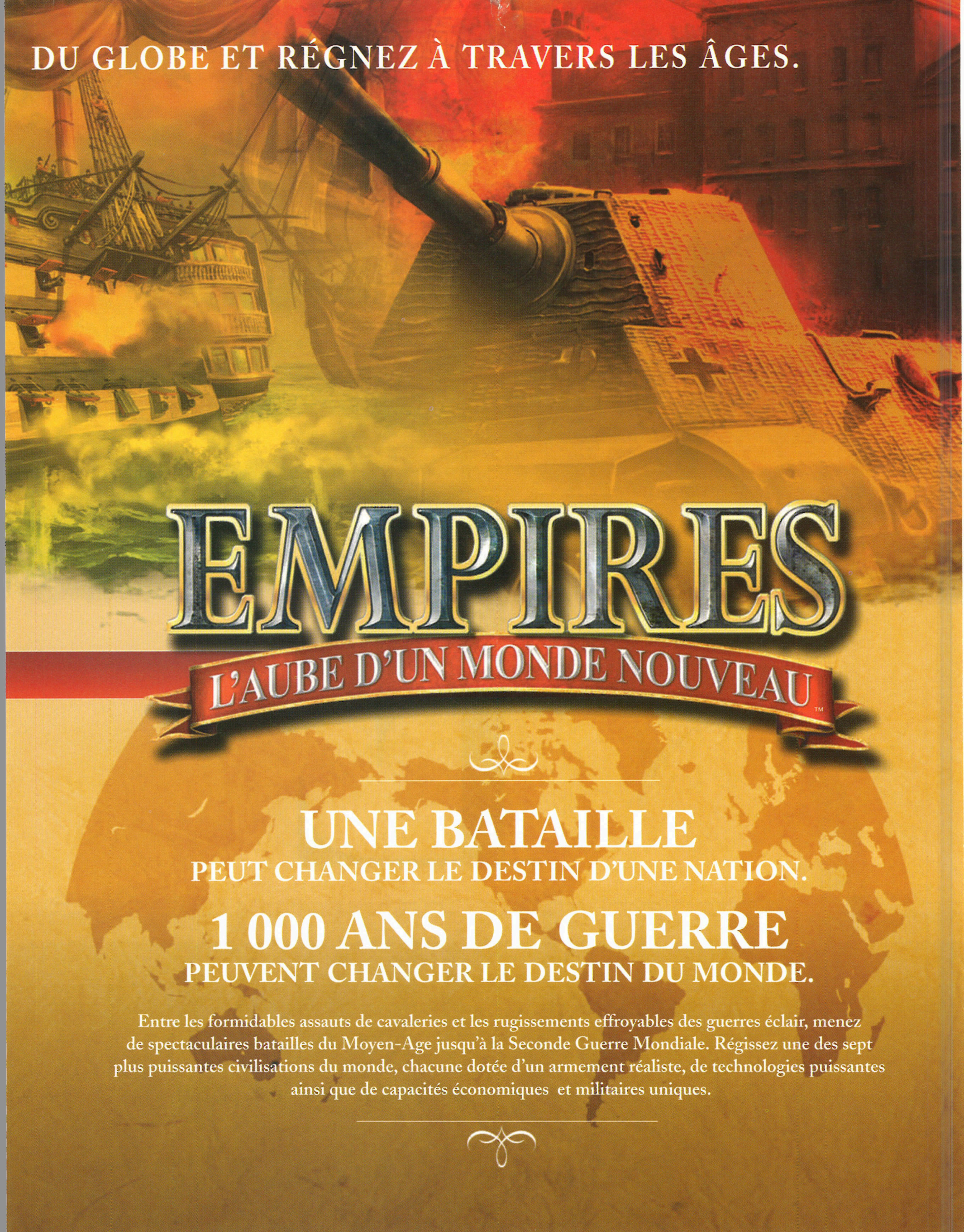


Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : fin octobre
Dépôt légal à parution

the future network Media with passion

Couverture
© ATARI & EPIC

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE


DU GLOBE ET RÉGNEZ À TRAVERS LES ÂGES.
EMPIRES
L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU
UNE BATAILLE
PEUT CHANGER LE DESTIN D'UNE NATION.
1 000 ANS DE GUERRE
PEUVENT CHANGER LE DESTIN DU MONDE.
Entre les formidables assauts de cavaleries et les rugissements effroyables des guerres éclair, menez de spectaculaires batailles du Moyen-Age jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale. Régissez une des sept plus puissantes civilisations du monde, chacune dotée d'un armement réaliste, de technologies puissantes ainsi que de capacités économiques et militaires uniques.



DÉTAIL DU CD-ROM

Ce mois-ci, il y a de la démo pour tous les goûts, avec les démos multijoueurs de XIII, Empires et Worms 3D. En solo, vous avez les versions d'essai de Call of Duty, NHL Hockey 2004 et Tiger Woods 2004. Si vous pensez que cela va être un peu juste pour vous occuper pendant un mois, on vous a mis également l'extension Fondations pour Dark Age of Camelot, le très populaire jeu de rôle massivement multijoueur. Enfin, les mods Zodiac et Invasion 1944 occuperont vos nuits si vous êtes l'heureux possesseur de Deus Ex ou Operation Flashpoint. De quoi patienter jusqu'aux grosses surprises du prochain numéro !

Tbf

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.ob

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Par contre, les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 Ghz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une fenêtre téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'éxécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image puis Etablir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur.
ATTENTION : Suite à un bug super-vicieux, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème. On encercle le bug et on l'extermine pour le mois prochain. O.K. O.K., on se répète, mais c'est toujours prévu, promis.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 101-109 rue Jean Jaures, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DEMOS

XIII Multijoueur

Nom : XIII Multijoueur
Genre : Action/shoot avec un côté B.D.
Développeur/Editeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.xiii-thegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 800, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, P4 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

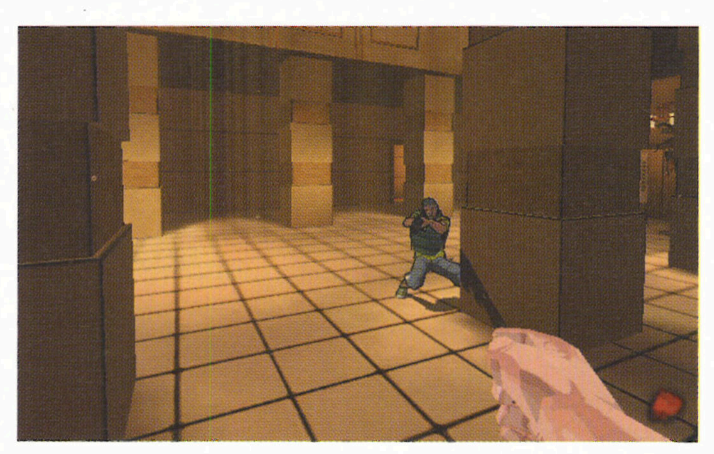
En résumé

Après la démo solo du mois dernier, voici la démo multijoueur. Vous dirigez toujours XIII, un soldat amnésique, mais maintenant vous n'êtes plus seul. La démo vous permet de jouer sur deux cartes recommandées pour six joueurs : Winslow Bank et Map NES. Cette dernière a été créée suite à un concours de cartes si ma mémoire est bonne. Les deux modes multijoueurs disponibles sont Deathmatch et Team Deathmatch, mais le jeu complet proposera en plus les modes Capture the Flag, Sabotage, The Hunt et Power Up. Vous pouvez jouer contre des bots, en local ou sur Internet.

Touches

Comme dans tout bon jeu d'action, les touches peuvent être redéfinies dans Options › Controls
Les touches par défaut sont :

Les touches fléchées ou Z Q S D	pour déplacer le personnage
ESPACE	pour sauter
C	pour s'accroupir
BG Souris	pour l'attaque principale
BD Souris	pour l'attaque secondaire
R	pour recharger
Page Haut/Bas	pour changer d'arme
A	pour se soigner rapidement
E	pour prendre/utiliser
T	pour parler en cours de partie
Y	pour parler uniquement à son équipe







Empires Multijoueur

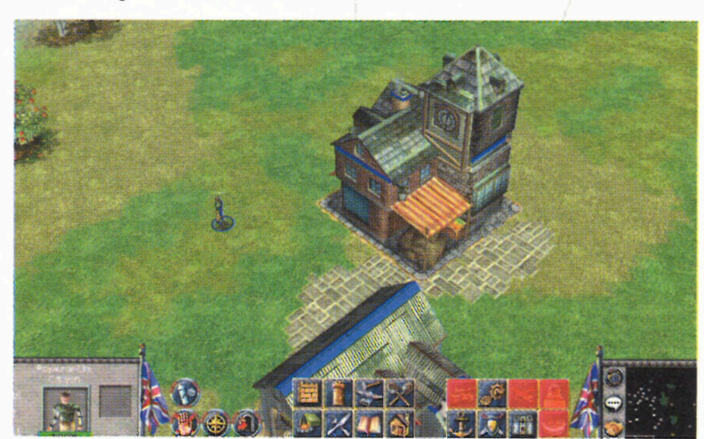
Genre : Stratégie temps réel historique
Développeur : Stainless Steel Studios
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.empiresrts.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, PIII 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son 16 bits

En résumé

Dans la lignée d'Empire Earth, Empires vous permet de diriger une des sept civilisations à travers les âges. Battez-vous sur terre, sur l'eau ou dans les airs avec des unités du Moyen Age, de la chine impériale ou de la Seconde Guerre mondiale.
La démo permet de jouer deux cartes (Coastal et Highlands) à l'ère de la Seconde Guerre mondiale en local ou par Internet. Vous pouvez jouer l'Allemagne, les États-Unis ou le Royaume-Uni comme nations et il est même possible de jouer une mission de la campagne du Général Patton comme scénario.

Touches

Tout se fait à la souris et se résume donc aux déplacements et à l'utilisation des deux boutons de ce périphérique très utile. Ah la souris. Quelle grande invention.




Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem USB/Ethernet inclus
téléchargement illimité - sans engagement
inscription sur www.free.fr



Les démos



Worms 3D

Genre : Stratégie avec des vers sanguinaires
Développeur : Team 17
Editeur/Distributeur : Sega
Site Internet : www.worms3.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0a, PIII 800, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0a, P4 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

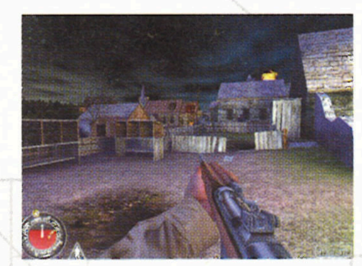
En résumé

Vous vous souvenez de Scorched Earth ? Mais si, un jeu CGA (4 couleurs) avec des tanks qui s'envoyaient des missiles. Il fallait prendre en compte l'angle de tir, la vitesse de tir, le vent. Non ? Ah ces jeunes, je vous jure. Et Worms 1 vous connaissez ? Bon bah c'était pareil que Scorched Earth mais avec des vers de terre à la place des chars. Tout cela pour vous dire que Worms passe en 3D avec ce titre et que, mine de rien, on perd un peu ses repères pour se déplacer sur la carte et pour viser. Cette démo permet de jouer à deux joueurs sur le même ordinateur. Toutes les armes du jeu complet sont disponibles et vous pouvez détruire complètement le niveau avec des trucs sympas comme la banane explosive.

Touches

Z Q S D	pour diriger votre ver
Touches fléchées ou Déplacement souris	pour regarder et viser
Espace ou BG souris	pour tirer
BD souris	pour afficher le panneau d'armes
TAB	pour choisir un autre ver
ENTREE	pour sauter
A	pour passer en vue subjective





Call of Duty

Genre : Action Shoot ambiance Seconde Guerre mondiale
Développeur : Infinity Ward
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.callofdutygame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0a, PIII 700 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

Très proche de l'esprit de Medal of Honor — c'est la même équipe de développement, ça aide — Call of Duty vous met successivement à la place d'un soldat américain, anglais et russe pendant la Seconde Guerre mondiale. La campagne solo se déroule sur quatre campagnes interconnectées formant en tout 24 missions. Celles-ci sont toujours autant mouvementées et il n'est pas rare de découvrir des nouvelles animations en rejouant la mission. La démo permet d'essayer un niveau du nom de Burnville et se déroule en pleine nuit. Votre objectif est de vous frayer un chemin à travers un village et de détruire trois Flak Panzers.

Touches

Vous pouvez changer les touches en allant dans les options du jeu.
Les touches par défaut sont :

Z Q S D	pour diriger le personnage
ESPACE	pour sauter
C	pour s'accroupir
CTRL	pour s'allonger
BG Souris	pour tirer
BD Souris	pour viser
SHIFT	pour attaquer au corps à corps
R	pour recharger
M	pour utiliser un tir alternatif
F	pour actionner/utiliser
F5	pour une sauvegarde rapide
F9	pour un chargement rapide

NHL 2004

Genre : Jeu de hockey
Développeur : EA Canada
Editeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.easports.com/games/nhl2004
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 700, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

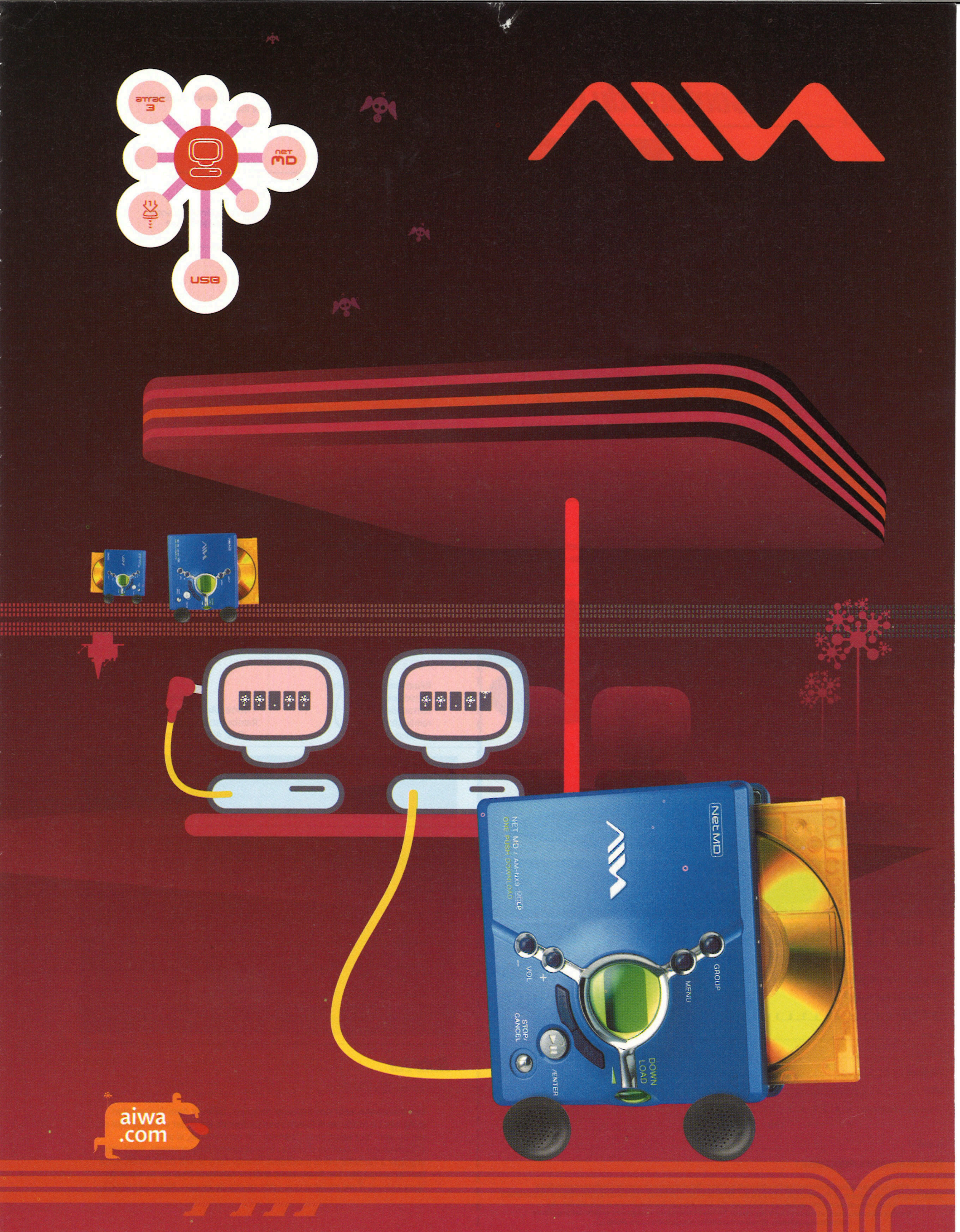
Comme chaque année, c'est la saison des jeux de sport, ici la cuvée 2004, d'EA Sports. Encore plus de réalisme dans les collisions entre joueurs, un nouveau mode de combat, des équipes internationales d'élite et un mode Carrière sont les principales nouveautés de cette version. Sinon, on continue de jouer l'une des deux équipes sur un terrain de hockey en essayant de mettre un palet dans des cages ridiculement petites avec un gros balèze devant. La démo permet de jouer les Stanley Cup Champion Devils contre les Mighty Ducks.

Touches

Les touches de direction permettent de diriger (étonnant non ?) le joueur sélectionné. On peut reconfigurer les touches dans les menus du jeu. Les touches suivantes ont plusieurs fonctions selon que l'on possède le palet, que l'on cavale bêtement après ou que le très défoulant mode Bagarre soit enclenché :

C	pour faire une passe/changer de joueur
X	pour faire une passe lobée/contre sur le palet
ESPACE	pour tirer
CTRL	pour accélérer
F	pour activer la bagarre





AIWA
atrac 3
net MD
USB
NetMD
NET MD / AM-NX9 MDLP
ONE PUSH DOWNLOAD
– VOL +
MENU
GROUP
STOP/ CANCEL
/ENTER
DOWN LOAD
aiwa .com



Contenu du CD n°2

Tiger Woods 2004

Genre : Jeu de Golf
Développeur : EA Sports
Editeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.easports.com/games/tigerwoods2004
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PII 333, 128 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo

En résumé

Avec cette nouvelle version, on peut personnaliser plus son golfeur, ajouter des parcours et enfin, jouer une femme dans ce sport de machos (je vous rappelle que golf signifie Gentlemen Only Ladies Forbidden). On peut jouer un mode 2 ou 3 clics comme à l'ancienne ou le nouveau mode Swing, horizontal ou vertical, pour diriger le club. La démo propose un parcours de golf près d'un château. Largement de quoi saper le moral de Tiger Woods en ratant tous les trous pour qu'il pleure avant la fin de la partie.

Touches

Tout se fait à la souris à l'aide de clics ou de déplacement horizontal ou vertical avec la souris. On ne fait pas plus simple et intuitif.

DROITS D'AUTEUR

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les autres fichiers

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIOtgf_
full.zip The Godfather 0.55

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS — Pas de drivers ce mois-ci

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
HydraIRC.exe — HydraIRC 0.3.090

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX

DemoV1-2Full.exe	Mod Invasion 1944 pour OF
foundations_si.EXE	DAOC : Fondations
ZodiacPart2_Full_Version.zip	Mod Zodiac pour Deus Ex

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

chaser_french_update_v149.exe	Patch 1.49 pour Chaser
halo_patch1.0-1.01.exe	Patch 1.01 pour Halo
nwn_pc_french_132.zip	Patch 1.23 à 1.32 pour Neverwinter Nights
patch111_full.exe	Patch 1.11 pour IL2 Sturmovik : FB
rvspatch_1.0_to_1.41_fra.exe	Patch 1.42 pour Raven Shield
traod_v52_patch.exe	Patch 52 pour Tomb Raider : AOD
wr_112_123.exe	Patch 1.12 à 1.23 pour World Racing

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

acdsee.exe	ACDSee 6.0
norton2004.exe	Norton Antivirus 2004
rambxpfr.zip	Ramboost XP 4.0.6.266
realalt109.exe	Real Alternative 1.09

Le contenu des cd-rom

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

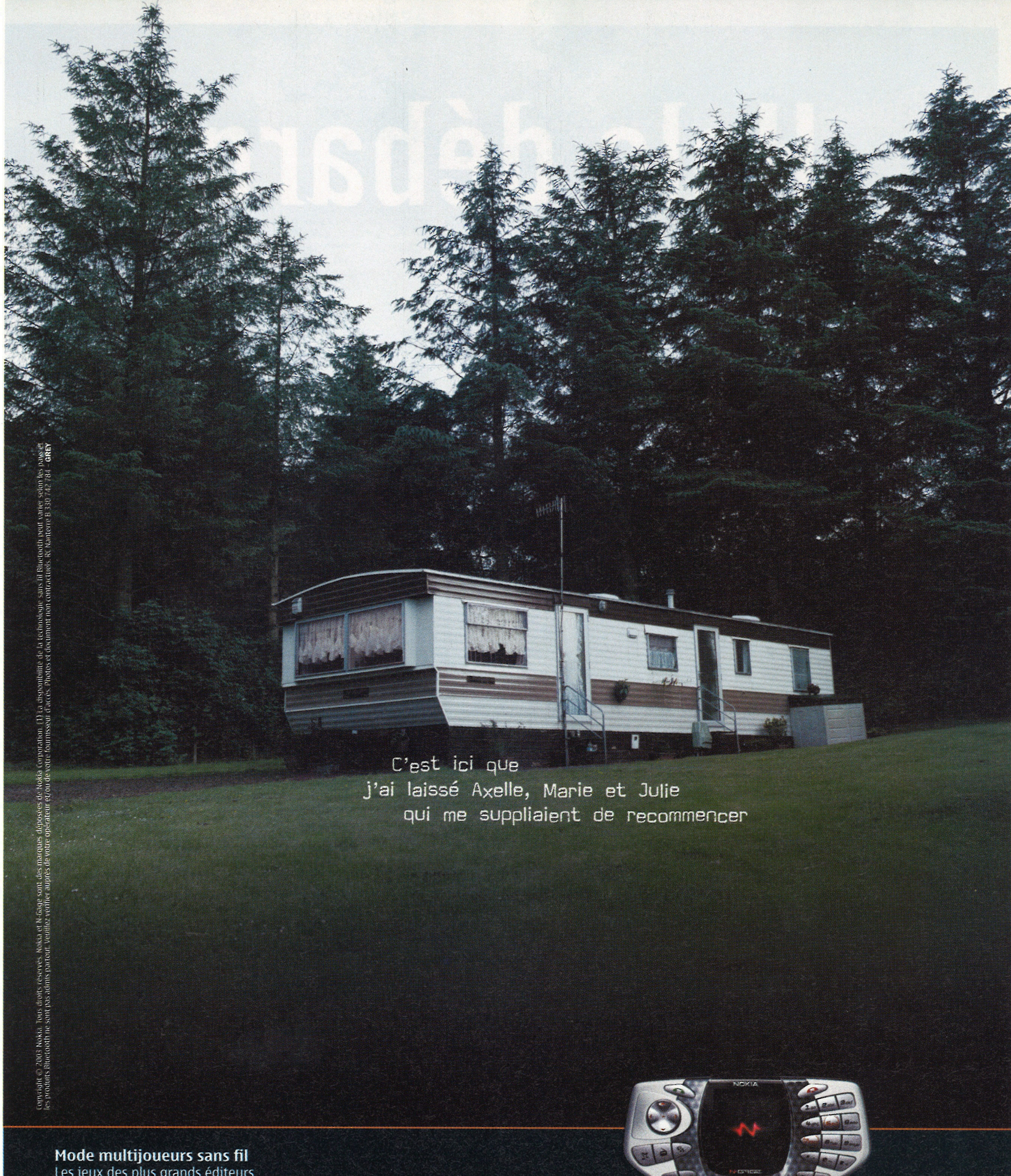
Responsabilités

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Note sur

LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !


C'est ici que
j'ai laissé Axelle, Marie et Julie
qui me suppliaient de recommencer
Copyright © 2003 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. (1) La disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 - GREY

patches

par Tbf

Novembre est un mois calme pour les patches. Les jeux mis à jour sont assez vieux, rien à voir avec les dizaines de patches qui sortiront en décembre et janvier. Profitez-en pour savourer les softs de l'an passé enfin débuggés, cela ne va pas durer.

Chaser

_ Patch 1.49_

Ce nouveau patch améliore encore un peu le mode multijoueur, le côté solo étant déjà bien rodé. Le nombre de joueurs passe maintenant à 128, histoire d'avoir encore plus de cibles dans une partie. Les vilains tricheurs qui éditaient les fichiers pour se rajouter des armes ou munitions doivent dorénavant se trouver un autre jeu à polluer. Enfin, Chaser gère maintenant All Seeing Eye, ce magnifique logiciel qui fait la même chose que Gamespy mais en dix fois mieux.





Neverwinter Nights

_ Patch 1.32_

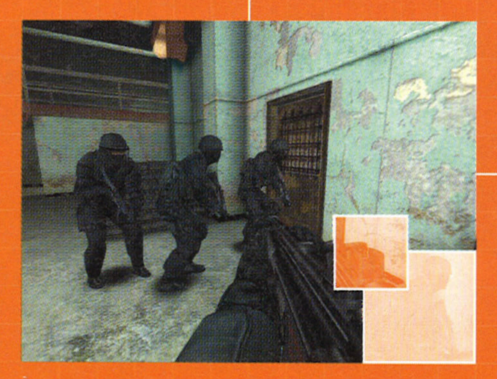
Le jeu de rôle D&D de Bioware continue de se peaufiner avec le temps. L'arrivée de la première extension du jeu a amené certains bugs de compatibilité maintenant résolus avec ce patch. La protection du CD a été renforcée, sans doute pour tenter une lutte désespérée contre la copie du jeu ou pour énerver encore plus les possesseurs de lecteurs CD sensibles. Enfin des créatures ont été ajoutées dans les ressources comme des Gnolls, Kobolds, Hobgobelins ou encore des panthères de Malar pour diversifier les bestioles rencontrées.

Tomb Raider : l'Ange des Ténèbres

_ V52_

Nouvelle tentative pour corriger des dizaines de bugs, ce patch rajoute surtout des lignes de commande permettant de charger un niveau précis ou de lancer un benchmark pour tester votre carte graphique. Un bon compromis pour ceux qui essayent désespérément de finir le jeu. De plus, les dialogues peuvent enfin être stoppés via la touche action et les munitions ne s'épuisent plus aussi vite. Courage, messieurs de Core Design, le prochain épisode de Lara Croft est pour un autre développeur.





Raven Shield

_ Patch 1.41_

Ce titre est un habitué de la rubrique Patches. Il revient pour la troisième fois consécutive avec toujours quelque chose de sympa en plus. Ce mois-ci, PunkBuster, le logiciel anti-triche de plus en plus utilisé, fait son apparition. Une solution radicale permettant de jouer plus sereinement sans la phobie du sniper parfait. Enfin, l'option « Immediate Firing Animation » fait son apparition. Elle permet d'activer ou non l'animation de tir. C'est uniquement cosmétique mais cela montre à quel point les développeurs ont parfois un peu trop de temps libre.

COURRIER

par Bishop

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101-109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth,
C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr

Trop rapide et trop furieux

Pourquoi appelle-t-on le 56 kbps... 56 kbps alors qu'on ne dépasse jamais le 5 kbps ?

2p@c

C'est parce que vous faites une petite confusion. Votre êtes bien connecté à 56 kbps (kilobits par seconde), tandis que vous téléchargez à 5 ko/s (ou kops, kilooctets par seconde). Il y a en effet 8 bits dans un octet. En divisant 56 kbps par 8 bits, on obtient 7 ko/s. Cette valeur est malheureusement théorique pour les modems RTC. Mais ne soyez pas triste ! 5 ko/s pour une connexion comme la vôtre est généralement le mieux qu'on puisse avoir.

Wanted

Qu'est devenu D.I.D. ? Existe-t-il un patch Windows XP pour F22 ?

Le proctologue (y a de ces pseudos...)

Rage Software, dont on est sans nouvelles depuis leurs problèmes financiers, avait racheté D.I.D. en 2000. Depuis, une partie de l'équipe a fondé Evolutions Studios à qui on doit World Rally Championship. Pour le patch de F22, on n'a pas de nouvelles.

Un pour tous, tous pour un

Je vous écris pour pousser un petit coup de gueule contre les magazines de jeux vidéo en général. Aujourd'hui, les notes que vous donnez sont complètement différentes d'un mag à l'autre et c'est devenu l'enfer pour choisir un jeu. Ce n'est pas contre vous car aujourd'hui tous les mags consoles et PC sont touchés. Alors si vous pouviez vous mettre d'accord entre vous au lieu de vous ignorer, ça arrangerait pas mal de lecteurs ! Certains pensent même que des magazines sont influencés par des éditeurs et je pense qu'ils n'ont pas tort.

Martin B.

Ah oui, ça c'est une bonne idée tiens, on y avait pas pensé. On pourrait aussi demander à Windows et à Linux, ainsi qu'aux capitalistes et communistes de tous se mettre d'accord ! C'est vrai quoi mince... toutes ces décisions à prendre, ça fait mal à la tête à la fin. L'uniformisation, y a que ça de vrai.

Moitié finie

À quand un special preview de Half-Life 2 ?

pm

On finit de le compiler et on vous en parle (cf. news quelque part dans le mag). Détends-toi Gabe, on plaisante.

Nos lecteurs sont merveilleux

Ça y est ! J'ai la solution ! Euréka et tout et tout ! Pour passer au DVD, il faut le faire progressivement. Je m'explique : il faudrait, pendant 2 ou 3 mois mettre un CD et un DVD, comme ça on a tout plein de démos et de patches et les pauvres gars qu'ont plus d'argent pour s'acheter un lecteur DVD, eh ben ils ont un CD rien que pour eux. C'est pas une idée géniale, ça ? Non, ben pourquoi ?

Chris Young

Effectivement, c'est la solution la plus simple. Tellement simple que nous n'y avions pas pensé. Retrouvez donc Joystick le mois prochain avec un DVD, deux CD, une VHS, le booklet, 50 disquettes et un laser disc. Si avec tout ça on ne touche pas tout le monde, moi j'abandonne.

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

La vidéo pour les nuls

Bonjour, j'aimerais savoir s'il existe un logiciel de capture vidéo sans carte d'acquisition et quel est son nom ? Et où le trouver ?

Le-Sphinx

Vous pouvez essayer Hypercam-DX (www.hyperionics.com) ou mieux encore, camstasia (www.techsmith.com) qui permettent tous les deux de capturer des vidéos de ce qu'il se passe à l'écran. Attention cependant, la qualité est bien évidemment en dessous de ce que vous obtiendriez avec une carte d'acquisition, notamment au niveau du nombre d'images/seconde que le logiciel peut capturer. Le résultat avec Homeworld 2 est correct, mais laisse à désirer avec Halo par exemple (merci à Ze_Pilot de #joystick).

La vérité est ici

En lisant mon Joystick, j'ai remarqué un bulletin d'abonnement jaune fluo, puis un rose ! Je me suis dit : « Tiens, ils en font un pour les filles maintenant. » Après une fine analyse, mes conclusions sont simples : deux couleurs fluo, même prix, même texte, même monnaie. MAIS un nombre diffère entre les deux bulletins : ST529 et ST530. En cherchant le mail pour demander des informations à ce sujet, j'en ai remarqué un troisième, à découper cette fois. À nouveau, un numéro : ST532. D'où mes questions :

1) Pourquoi trois bulletins d'abonnement presque identiques ?
Pour être sûr que vous n'ayez pas la moindre excuse pour ne pas vous abonner à votre magazine préféré. C'est plein d'avantages l'abonnement : vous le recevez toujours chez vous, pas besoin de sortir sous la pluie. Vous pourrez narguer vos potes qui l'achètent en kiosque en le recevant avant eux. Si la poste fait pas sa farceuse...

2) Qu'est-ce que ce numéro mystérieux ?
Il s'agit d'un code super-secret qui nous permet de faire passer des informations à nos agents infiltrés dans le monde entier. Nous ne pouvons pas en dire plus, malheureusement.

3) À quand un bulletin d'abonnement pour les Suisses ?

pAxxer

Vous pouvez vous abonner en appelant en France le +33 328 385 238, sauf si vous êtes Belges. On vous a réservé un numéro rien que pour vous : 02 556 41 40.

Chacun ses goûts

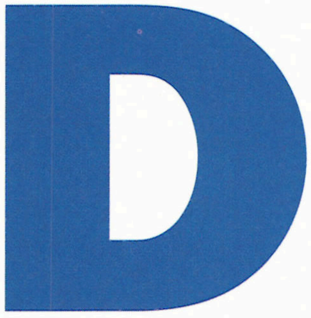
Salutations, je voudrais savoir quel écran LCD 17 pouces répond le mieux aux exigences d'un gamer (moi je joue beaucoup à CS par exemple). Bonne continuation.

dimitrY

Prenez donc le bleu là-bas, entre les deux beiges. Nous, c'est celui qu'on préfère. En plus, le bleu, c'est classieux et ça ira très bien avec vos yeux. Bon, O.K., je pipeaute, Caféine vient de me fouetter pour me dire qu'il en avait testé deux très bien récemment mais le rapport qualité/prix du moment est le Q17 de Hyundaï qui visiblement fait le bonheur de plein de gens sur les forums. Et non, on ne l'a pas testé. Et non, d'habitude on ne répond pas à ce genre de questions. Mais aujourd'hui je suis de bonne humeur. Veinard.

UNREAL TOURNAMENT 2004 UNREAL TOUR

PAR Blutch



ès le départ, l'intention des développeurs était claire : réussir à innover suffisamment pour justifier une nouvelle version Unreal Tournament, mais sans trop chambouler le principe. Je peux vous dire que c'est une tâche beaucoup moins facile qu'il n'y paraît de prime abord, surtout dans le domaine du FPS où les règles et les fondements ont été établis depuis des lustres. Pour vous mettre à la place des développeurs,

UT 2004 a bien l'intention de venir bousculer nos petites habitudes de fraggers blasés. Des véhicules à foison, des nouveaux modes de jeu, des armes à ne plus savoir où les mettre et une touche de tactique subtilement mélangée à la folie meurtrière d'UT. Dites, si ça se trouve, peut-être même que les accros de Counter-Strike lâcheront leur jeu pour essayer le dernier bébé d'Epic...

essayez de renouveler de manière considérable le principe du football en conservant la pelouse, le ballon et les joueurs. Si on écarte toutes les solutions débiles proposées par Bishop, vous verrez qu'il n'est pas si facile que ça d'obtenir quelque chose de crédible et de cohérent. Restait à trouver une bonne idée pas trop ridicule... Alors qu'ils hantaient tranquillement les serveurs de BattleField 1942, les deux papas du projet – Jay Wilbur et Mark Rein – ont eu soudain une illumination. Ils se sont dit qu'ils allaient décorer tous les niveaux avec des textures rose bonbon. Après réflexion, ils ont laissé tomber cette idée audacieuse et ont préféré intégrer toute une panoplie d'engins en tout genre. Que les puristes se rassurent, malgré l'apparition de véhicules utilisables par les joueurs, il sera toujours possible de jouer « à l'ancienne », en Deathmatch classique, en CTF ou en Teamplay, le tout dans des maps tristement conventionnelles puisque directement issues de la version 2003. Mais pas de panique, ce qu'on a déjà pu voir laisse tout de même présager d'une véritable évolution dans le gameplay, et à moins qu'Halo 2 ne sorte en bundle avec Quake 4 d'ici la fin du mois, ce nouvel épisode d'Unreal Tournament ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer comme le FPS incontournable des fêtes de fin d'année... Half-quoi ?



Connaît pas...

Concernant les modes de jeu, les nouveaux arrivants s'appellent Assault et Onslaught. Bonjour messieurs, on vous salue bien bas et on vous souhaite la bienvenue. Bon, je rappelle le principe pour tous les vilains qui n'ont pas lu le reportage du mois dernier. Le mode Assault n'est pas totalement inconnu des fraggers fidèles à la série puisqu'il avait déjà fait une apparition en guest star sur le premier volet des aventures du Tournoi Irréel. Les maps sont généralement dédiées à ce mode et sont

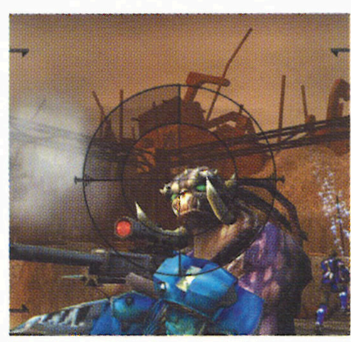
GENRE : FPS
ÉDITEUR : ATARI
DÉVELOPPEUR : EPIC GAMES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2003

UNREAL TOURNAMENT 2004

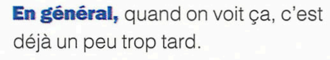


Je sais pas si c'est avec ces modèles-là que les filles vont avoir envie de se mettre à jouer…

conçues à partir d'un scénario basique, où il faut remplir des objectifs en fonction de l'équipe choisie en début de partie. Globalement, ça reste toujours très simple : d'un côté, on a les défenseurs de telle ou telle base, de l'autre, les attaquants. Ça va jusque-là ? C'est pas trop compliqué ? Non parce que si vous avez du mal à suivre, on peut aller plus doucement hein, on n'est pas dans la rubrique Matos ici… Ensuite, ça devient un chouïa plus complexe. Les développeurs ont tenté d'apporter une touche d'originalité au mode Assault en intégrant quelques phases assez étranges, avec des vaisseaux spatiaux à diriger. C'est très surprenant, on n'a vraiment pas l'impression de jouer à Unreal Tournament. Par exemple, une map nous propose d'aller attaquer un vaisseau mère appartenant au camp adverse. On tourne alors autour du bâtiment avec sa petite navette, on évite les tirs des types qui tentent de protéger leur vaisseau maman depuis des tourelles, et on doit s'infiltrer dans les cavités internes du mother ship dans le but de détruire son petit bouclier intime. Oui, un peu comme dans ce film à grand spectacle des années 80, où l'acteur de « Wing Commander » devait faire exploser une planète de métal en tirant sur un générateur tout en fermant les yeux. Sauf que là, on ne peut pas se débarrasser de ses adversaires aussi facilement que ça. Non môssieur, il faut ensuite débarquer à pied dans les couloirs du vaisseau et déloger ses occupants avec de bons gros fusils « genocide approved ».



Souriez… attention… clic !



En général, quand on voit ça, c'est déjà un peu trop tard.



Qu'est-ce qu'on se laughte !

Si le mode Assault est une évolution des parties Teamplay, avec des objectifs à la Counter-Strike, il en va tout autrement pour le mode Onslaught. C'est à mon sens la véritable innovation de cet UT nouveau cru. Les maps sont beaucoup plus ouvertes et se déroulent en grande majorité à l'air libre, avec des environnements variés : on fragge dans la joie et la bonne humeur en respirant l'air pur du grand canyon, on profite des bienfaits de la végétation luxuriante ou on batifole dans la neige revigorante. Mais ça n'est pas tout. Oh que non. On pourra également se servir des nombreux véhicules mis à notre disposition par des développeurs malicieux. C'est d'ailleurs là tout l'intérêt du mode Onslaught. Une fois encore, deux équipes s'affrontent, chacune depuis son quartier général où sont entreposés les différents véhicules. La carte comporte plusieurs bases neutres qui sont autant de points stratégiques dont il faut évidemment s'emparer et ensuite conserver le plus longtemps possible, exactement à la manière d'un BattleField 1942 ou RTCW. Ensuite, les choses se compliquent puisqu'on doit arriver à s'entendre suffisamment avec ses coéquipiers pour laisser des types en défense tout en continuant à progresser. C'est là que ça devient intéressant : il faut coordonner ses actions et anticiper les mouvements de l'équipe adverse, organiser des attaques massives avec toute une myriade de véhicules complémentaires, ou, au contraire, s'approcher furtivement pour reprendre un Relais (c'est le petit nom donné aux bases neutres qui sont disposées sur la map). Une fois tous ces points névralgiques sous contrôle, le Q.G. de l'équipe adverse est alors « déverrouillé ». Le but ultime, c'est de s'inviter dans leurs locaux, de tout nettoyer avec soin et de s'installer confortablement dans leur canapé en sirotant une bonne bière à 90°, les préférées d'Atomic.

La nouvelle camionnette, ici défendue par un Skaarj rouge de colère.



PRINCE OF PERSIA
LES SABLES DU TEMPS™

« La nouvelle star est là. (...) S'il n'y a qu'un jeu d'action cette année, c'est celui-là. »
Jeux Vidéo Magazine - sept.03

Ça sent la fin ?

- ○ Je vais m'écraser au sol
- ○ Je vais me faire couper en deux par la brute du dessus
- ✓ Grâce à la maîtrise du temps, je reviens en arrière et je m'occupe de leur cas

PlayStation 2
PRINCE OF PERSIA LES SABLES DU TEMPS
12+
UBISOFT

Maîtrisez le Temps pour venir à bout de vos ennemis et des pièges les plus redoutables :

- Le retour en arrière pour échapper à la mort
- Ralenti et accélération pour les combats les plus difficiles
- Les visions pour devancer les dangers.

Osez une prise de risques maximum. Variez les expériences de jeu à l'infini.

Disponible fin novembre 2003

www.prince-of-persia.com

PC CD-ROM | PlayStation 2 | 12+ www.pegi.info | BEST OF E3 2003 | Action Aventure | UBISOFT



Les maps désertiques seront très propices à la pratique intensive du snipe.

Des jouets par milliers

Vous devez vous en douter, la bonne maîtrise des véhicules sera indispensable pour parcourir les grandes étendues du mode Onslaught. Sans faire preuve d'une originalité débordante, les concepteurs du jeu ont tout de même intégré tous les moyens de transport que l'on était en droit d'attendre de cet UT 2004. Parmi les véhicules légers, l'hovercraft ou le buggy, des engins extrêmement rapides qui permettent de partir en repérage ou de lancer un vaste projet idiot d'attaque suicide. La grosse camionnette est autrement plus intimidante. Elle possède à son bord des mitrailleuses dont l'une tire d'énormes boules lumineuses qui flottent dans l'air un petit instant, et que l'on peut faire exploser à la chaîne grâce au tir secondaire, le tout avec une aire d'effet furieusement dévastatrice. Je me suis amusé à essayer ça sur une bonne petite grappe de soldats coopératifs – bien malgré eux, je l'avoue – et je peux vous dire que le résultat est... croustillant. Pof pof pof, je lâche mes petites boulettes de lumière dans les rangs des pauvres types qui essayent de s'entretuer, et pour les réconcilier, hop, je déclenche mes explosions en gloussant. Vous auriez dû voir avec quelle rapidité j'ai repeint les plantes et les cailloux... Le tank est également très utile pour envoyer ses adversaires au pays du respawn, et accessoirement, il s'avère très efficace pour transporter ses petits camarades qui viennent régulièrement se poser sur le toit avec la grâce d'un phacochère enragé. Rassurez-vous, les avions n'ont pas été oubliés, ils ont bien leur place au royaume des bourrins. Grâce à eux, il est possible de rendre fous ses adversaires en les contraignant à utiliser les tourelles de DCA gracieusement mises à leur disposition. Sur la version que nous avons essayée, tous ces jouets étaient bien au point et je peux vous dire avec une assurance déconcertante que le gameplay est déjà très bien équilibré.



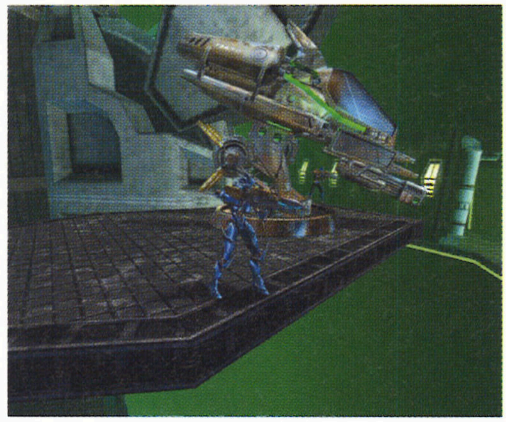
Les véhicules devraient être une occasion supplémentaire de s'en mettre plein la tronche.



Redresse Luke ! Redresse ! Tu vas te viander là !

Mais si tu m'aaaaassassines

L'arsenal reprend la majorité des armes déjà présentes dans UT 2003, mais heureusement, plusieurs nouveaux outils meurtriers ont été rajoutés. Ainsi, il est désormais possible de lancer des mines collantes qui peuvent être aussi envoyées sur les véhicules (ceux des ennemis, tant qu'à faire). Merci Halo pour l'idée. Les bombes araignées sont également de la partie ; il s'agit de petites boules pourvues de pattes mécaniques et qui ont la fâcheuse tendance à courir derrière la personne qu'on a désignée grâce à un petit rayon laser. En général, ça donne lieu à des séquences tout droit sorties de « Vidéo Gag », surtout quand deux pauvres types sont en train d'essayer de se dissoudre mutuellement. Là, on balance ses araignées et ils se mettent à détaler comme des lapins en implorant leur génitrice à haute voix. Ça marche aussi avec les tanks ou les hovercrafts, et c'est même très efficace lorsqu'il s'agit de piéger l'entrepôt adverse. On s'approche furtivement, et hop, on envoie nos amies les araignées faire le ménage dans le garage. Une autre arme anti-véhicules a été intégrée. C'est une espèce de gros bazooka avec lequel on peut envoyer un missile à tête chercheuse, qui détecte automatiquement



Un pas de plus, et c'est le drame.

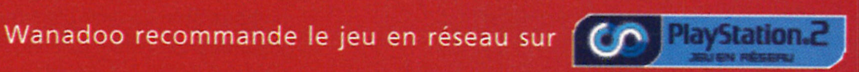


Maintenant, on est tous de taille à conquérir le monde.

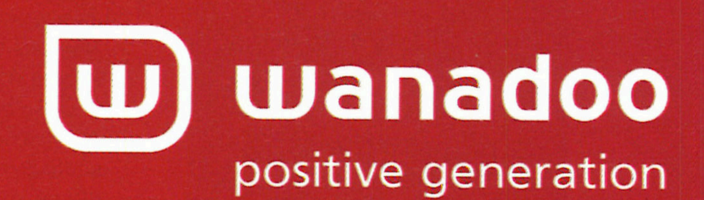


Avec le Pack eXtense PS2* de Wanadoo, je joue facilement et simplement en réseau sur ma console PlayStation® 2.

J'ai accès à l'Internet Haut Débit illimité. Je retrouve à tout moment mes amis pour les défier dans des tournois. Ma dernière performance : 6 joueurs vaincus en 3h54.



1014 (appel gratuit de chez vous)
votre agence France Télécom



* Pour tout achat d'un pack Modem routeur eXtense Wi-Fi (prix de vente conseillé : 299€TTC) et souscription d' un forfait eXtense d'une durée de 12 mois minimum (eXtense 128k : 30€TTC/mois - eXtense 512k : 45,42€TTC/mois - eXtense 1024k : 80€TTC/mois) ou eXtense Fidélité d'une durée de 24 mois minimum (eXtense Fidélité 512k : 39,90€TTC/mois, eXtense Fidélité 1024 k :74,90€TTC/mois) entre le 01/10/03 et le 05/01/04, bénéficiez du tarif promotionnel de 218,95€TTC et d'un adaptateur PlayStation 2 à l'intérieur. Offre valable sur les zones géographiques couvertes par la technologie ADSL en France Métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne avec la technologie ADSL. L'utilisation de la technologie Wi-Fi (RLAN 802.11b) est limitée conformément aux recommandations de l'Autorité de Régulation des Télécommunications.L'adaptateur PlayStation 2 peut être acquis séparément pour 40,07€TTC (prix de vente conseillé).
SA WANADOO INTERACTIVE - 48 rue Camille Desmoulins - 92971 Issy les Moulineaux Cedex 9 - RCS B 403 088 867



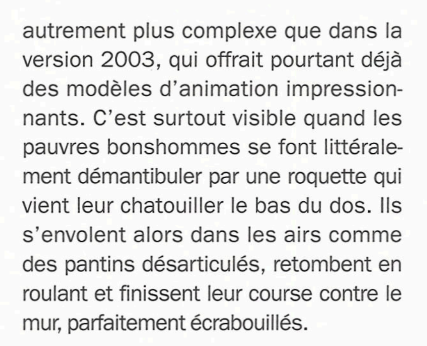


Les couloirs, lieux branchés toujours très animés.

les machines adverses. Mais l'arme la plus impressionnante reste, à mon avis, celle qui permet la diffusion de roquettes nucléaires à travers les maps. Après avoir tiré, il est possible de diriger le projectile soi-même avec une vue du missile à la première personne. Évidemment, pendant ce temps, on laisse son perso en proie à n'importe quelle rafale mal venue, il faut donc arriver à se planquer correctement dans ces moments-là. Ouh là là, mais c'est qu'il deviendrait presque subtil, cet UT 2004.

C'est beau, c'est neuf, c'est propre

Ah les graphismes, parlons-en. Alors de loin, ça ressemble beaucoup à la version 2003. À vrai dire, un non-initié aurait du mal à faire la différence. Mais lorsqu'on s'approche un peu, qu'on regarde bien l'écran et qu'on va jusqu'à faire glisser son gros nez sur la surface du moniteur, eh bien on s'aperçoit que c'est tout de même un cran au-dessus. Déjà, certains décors sont agrémentés de monuments imposantes, comme celui qui accueille un immense palais chinois, avec moult statues de pierre, imposantes. Dans la séquence des vaisseaux spatiaux du mode Assault, l'espace intersidéral est véritablement sidérant. De nombreuses petites explosions lointaines s'éparpillent dans l'étendue cosmique qui nous entoure et le mother ship arbore des couleurs splendides dans des tons verts phosphorescents. Les modèles de personnages possèdent également des étapes d'animations bien plus nombreuses qu'auparavant. La moindre partie de leur corps est extrêmement détaillée et le squelette des persos est



autrement plus complexe que dans la version 2003, qui offrait pourtant déjà des modèles d'animation impressionnants. C'est surtout visible quand les pauvres bonshommes se font littéralement démantibuler par une roquette qui vient leur chatouiller le bas du dos. Ils s'envolent alors dans les airs comme des pantins désarticulés, retombent en roulant et finissent leur course contre le mur, parfaitement écrabouillés.

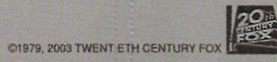
Parle à ma main

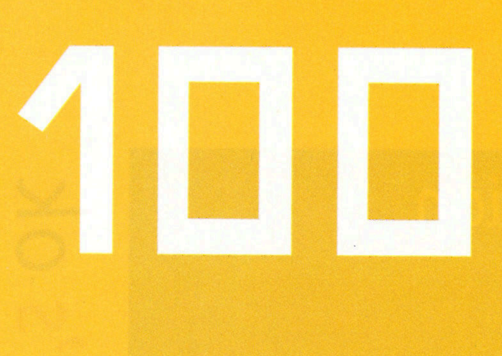
Et encore, je ne vous ai pas parlé des nouvelles skins disponibles (les Skaarj, les Golems, les Cyberpunks...) ou de l'interface directement intégrée au jeu qui permettra de trouver des mods très facilement puisqu'elle centralisera toutes les dernières nouveautés issues de la communauté d'UT 2004. Ça, mes amis, ça veut dire qu'on aura plus besoin de chercher en suant pendant des heures sur Google pour trouver tel ou tel add-on ! C'est d'ailleurs toute l'interface générale qui a été améliorée et clarifiée, il est ainsi bien plus facile de configurer et de lancer une partie multi. Enfin, je vous ai gardé le détail le plus amusant pour la fin : le jeu intègre un module de synthèse vocale. Ça veut dire qu'on peut taper n'importe quoi à ses camarades et que le soft prononce ensuite les mots saisis à haute voix. Bon, pour l'instant, le jeu ne sait parler qu'en anglais, mais ça donne un côté très fun et très vivant aux dialogues entre joueurs. Je vous vois sourire là... Vous avez déjà des idées de « dialogue » ? Si on fait la somme de toutes ces nouveautés, cet épisode d'Unreal Tournament devrait parvenir à rafraîchir un principe qui commençait sérieusement à tourner en rond. Que ce soit au niveau du gameplay, du level design, des détails graphiques ou des nouvelles tactiques amenées par les modes Assault et Onslaught, on devrait avoir de quoi s'occuper cet hiver, en attendant le père Noël.

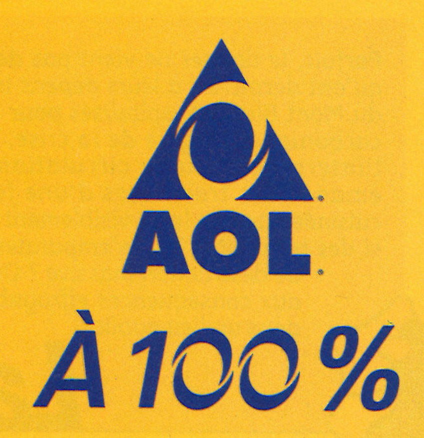





UFD
UGC FOX DISTRIBUTION


©1979, 2003 TWENTIETH CENTURY FOX
20th CENTURY FOX

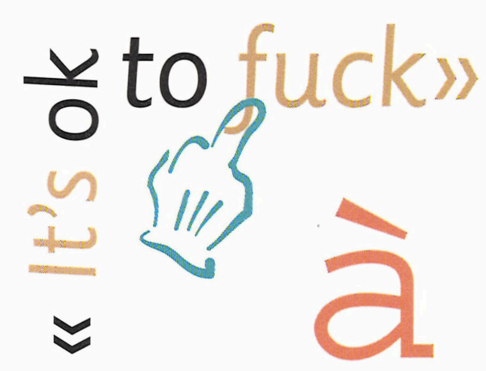



AOL
À 100 %



Comique de répétition

Counter-Strike : Condition Zero, la version solo du célèbre mod, sortirait le 18 novembre. De cette année. Je précise, parce que bon, avec Valve... Le pire, c'est que pendant que j'écrivais cette news, on a appris que Turtle Rock Studios venait de reprendre le projet et de le modifier de fond en comble, ne gardant que quelques bribes du travail déjà accompli. Après Rogue, Valve, Gearbox et Ritual, ça fera donc le cinquième développeur qui met ses grosses mains sales dans le code de ce pauvre jeu. Inutile de vous dire qu'on s'inquiète un peu, mais on va essayer de le tester sans trop d'a priori. S'il sort un jour.



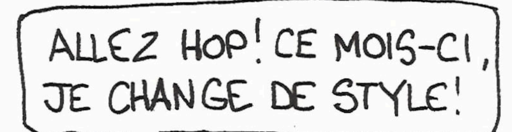
« It's ok to fuck» à

À joystick, on n'a pas le droit d'utiliser de gros mots dans nos textes. Par exemple, jamais mon rédac'chef adoré ne laisserait passer le mot « fuck » dans un de mes textes. Et pourtant, c'est pas faute d'essayer. Fuck, c'est plutôt facile à caser en plus. Cependant, un récent mémorandum de la très respectable FCC (Federal Communications Commission) américaine, l'équivalent du CSA chez nous, nous apprend que « fuck » n'est pas forcément un mot obscène à bannir. Suite à une plainte émanant du Parents Television Council, dénonçant la débauche de « fuck » débités lors des Golden Globe Awards (notamment de la bouche du chanteur Bono, ce vaurien), la commission a rendu son verdict : lorsqu'il ne dépeint pas clairement un acte obscène, par exemple dans la phrase « this loutre is fucking stupid », le mot n'est pas en violation de la loi. Et pour le coup, j'ai quand même réussi à placer 6 « fuck ». Ah non, 7.

DITO

On est en quoi là ? Novembre ? Ouh là, c'est l'époque des éditos de Noël ça non ? Avec un truc bien bateau sur les éditeurs en retard, les jeux à ne pas rater, ceux qui seront juste là à temps pour arriver en glissade sous le sapin et – respirez – les pénibles qui vont se pointer comme des fleurs en janvier. Du reste je vous garde mon pamphlet sur ma haine du sapin de Noël pour le prochain numéro. Faut pas gâcher. Alors je vais être clair, j'ai pas du tout envie de faire un édito dans ce genre. Pour tout ça, y a le sommaire. En news, ça sort en janvier, en bêta-version pile pour Noël et les titres en test devraient être là ou presque quand vous lirez leur critique. Bon, O.K., j'ai le droit de rêver non ? Dans la vraie vie, je sais très bien que les jeux sortent n'importe comment. Pas finis, trop finis (voire périmés), en douce (nan j'ai pas dit Half-Life 2 !) ou carrément jamais. Tiens c'est simple, le jour où vous lirez dans ces pages une bêta-version de Duke Nukem Forever, foncez égorger quelques poulets et faire des chants vaudous. La dernière fois, on a oublié et ce farceur a disparu. Mine de rien j'y ai joué à l'E3 de 1998 à DNF. C'est dire. Mais chez Joy, on a appris la patience. La méditation. Et plein de trucs de ninja, mais pas pour les mêmes raisons et là, j'ai pas la place de vous expliquer. Ah, en plus on me fait signe qu'il ne *faut pas* vous expliquer. J'écoute toujours quand on me fait signe avec un couteau.

Caféine





Télex

Avis aux développeurs en herbe : le code source de Homeworld est disponible ! On en a beaucoup moins parlé que celui de HL2, et pourtant, celui-ci est mis à disposition de manière tout à fait légale sur le site de Relic (www.relic.com)

Parfois, le danger ne vient pas de là où on l'attendait. C'est ce qu'ont découvert à leurs dépens trois pompiers d'élite du tunnel du Mont Blanc, hospitalisés pour une intoxication légère au gaz carbonique. Origine de la crise, qui a tout de même entraîné l'interruption de la circulation pendant deux heures : les émanations traîtresses d'une fondue savoyarde maléfique, cuisinée dans un local visiblement mal ventilé. Que se passerait-il si des terroristes fous s'emparaient de la formule de cette arme de destruction massive ? On frémit d'horreur en songeant aux conséquences effroyables d'une fondue abandonnée dans un lieu public...

La France a peur



Pourquoi payer quand c'est gratuit ?

Allez, hop, l'inévitable étude du mois sur le P2P. Cette fois, c'est Harris Interactive qui s'y colle. Les enquêteurs ont interrogé 642 teenagers américains (entre 13 et 18 ans) sur leurs habitudes de téléchargement. Si 80 % d'entre eux affirment avoir downloadé de la zique durant les douze derniers mois, seuls 34 % déclarent l'avoir fait en échange de rutilants dollars. Raisons notamment invoquées par ceux qui pillent ostensiblement les catalogues des majors : ils ne sont intéressés que par un ou deux morceaux de l'album (59 %), ils trouvent que la musique est trop chère (46 %) ou ils veulent des titres qui ne sont plus disponibles sur le marché (40 %). Tiens, c'est marrant, ça confirme juste les millions d'enquêtes précédentes. Et pendant ce temps-là, au siège de la RIAA, on continue d'entamer des procès à tour de bras, loin des réalités du marché. Vous croyez que le message va finir par passer ? J'ai comme un doute, là…

Monarchie je dis oui !



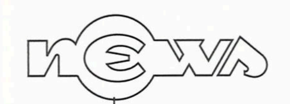
Knights of Honor, attendu pour l'été 2004, vous mettra dans la peau d'un roi européen aux alentours de l'an 1 000. Comme tout bon monarque qui se respecte, vos activités consisteront principalement à piquer des colères sans raison, renverser du vin partout, vous marier avec votre cousine, et déclarer la guerre à tout le monde. Vous confierez des armées à vos hommes de main (à cette époque, on les appelait des « chevaliers»), et vous les enverrez tuer des paysans à droite et à gauche, si possible au-delà de vos frontières. S'ils ne se font pas éventrer en route, un jour ou l'autre, ils devraient réussir à prendre le contrôle d'une nouvelle province, qu'ils se chargeront alors d'administrer pour vous. Moi ça me paraît formidable tout ça, et j'attends la preview avec impatience.





Pas de bras, pas de clef USB

Ce qu'il y a de bien avec les clefs USB, c'est que c'est tout petit. Et c'est même super-facile à perdre… avec toutes les données qui sont dessus. Sony vient à notre secours avec ses Micro Vault et leur système d'authentification par empreinte digitale. 128 Mo accessibles d'un coup de doigt, le tout pour la modique somme de 130 euros. Maintenant, il faut juste éviter de perdre ses doigts.



Chantons ensemble



Bard's Tales, vous vous souvenez ? Vous n'êtes pas les seuls. Un groupe de fans a monté Bard's Legacy, un projet d'édition de jeux officieux basés sur ce RPG. Devil Whiskey, développé par Shifting Suns Studios propose donc une histoire originale utilisant la copie parfaite du vieux système. Autant dire que l'interface est insupportable. En revanche, les illustrations sont super-jolies. Ils ont une démo ici : www.bardslegacy.com. Un deuxième jeu en 3D plus moderne, Dark Ressurection, est aussi prévu.

Cette fois, c'est la bonne

Napster, c'est un peu comme Peter Sellers au début de The Party (si vous n'avez pas vu ce monument de la comédie américaine des années 70, je vous maudis sur 12 générations) : à chaque fois, on pense que c'est bon, qu'il a son compte, qu'il ne va pas se relever, mais il n'en finit pas de mourir, et à la longue, ça énerve un peu. Récemment racheté par Roxio, celui qui fut le plus célèbre soft de P2P tente donc une fois encore de revenir sur le devant de la scène, en proposant cette fois-ci un système proche du iTunes d'Apple, à la seule différence qu'il utilisera le format WMA. C'est con, du coup, c'est totalement incompatible avec l'iPod, et ça doit bien rassurer Apple qui lancera bientôt la version Windows de sa boutique de musique en ligne.

PLOP!

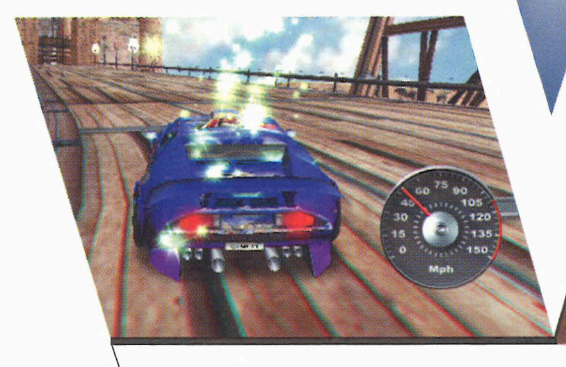
MSN, c'est fini

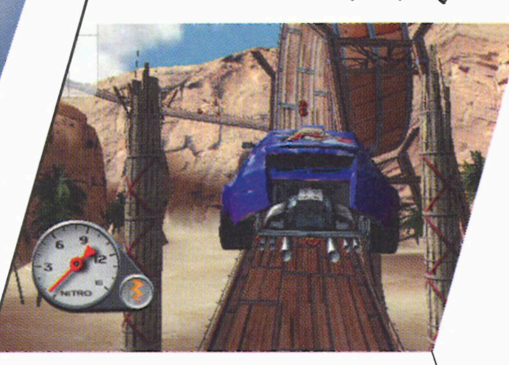
Non, mais c'est bon : vous pouvez ranger les cordes, je ne parle bien sûr pas du Messenger de Microsoft, mais des forums de chat regroupés sous la bannière MSN. Dans un souci de protéger les 'tites n'enfants qui papotent innocemment sur le Web, à la merci de vieux pervers, la firme de Redmond a dû se résoudre à fermer ses chat-rooms. « Nous avons atteint un stade où nous ne sommes plus à même de gérer des conversations inappropriées. » En d'autres mots, c'était ça ou engager des gars full-time pour modérer tout ce bordel. Ce qu'ils vont d'ailleurs faire sur le continent américain. Mais en ce qui concerne l'Europe, le Proche-Orient, l'Amérique Latine et une bonne partie de l'Asie, nos bambins surfeurs vont devoir se trouver un autre endroit pour taper la discut'. Probablement dans des forums eux aussi non modérés, et donc tout aussi risqués. Mais au moins, ce ne sera plus la faute à Microsoft. Bien joué, Bill.



Télex

Une pub annonçant le lancement d'un nouvel hebdo financier a été interdite par la municipalité de Moscou, qui jugeait la position des logos un peu trop compromettante. On ne plaisante pas avec le fric.





Conduite à l'italienne

Pour les vieux routards du jeu vidéo, le nom de Milestone évoque d'excellents souvenirs. Rappelez-vous, Screamer, ce jeu de caisses qui explosait les limites du 320x240 en 256 couleurs, c'était eux... Les développeurs italiens, après un passage sur Xbox (avec le très moyen Racing Evoluzione), nous reviennent sur PC avec un titre qui devrait nous permettre de rompre un peu avec la série des Need For Speed. Sur le papier, FX Racing n'offre rien de bien nouveau : il s'agira de faire la course au volant de bolides customisés, tout en maintenant un bon niveau de spectacle en réalisant cascades et autres « tricks ». De quoi faire le beauf dans des caisses tunées aux couleurs flashy, à l'abri des regards. Sortie prévue début 2004, on vous en reparle.

C'est pas pour moi, c'est pour une amie

Ça n'a rien à voir, mais Gwyneth Paltrow, la cochonne, a été surprise sortant d'un sex-shop où elle venait de faire quelques emplettes peu avouables. Une assistante du magasin aurait déclaré que l'actrice n'avait pas fait l'achat pour elle, mais pour la soirée d'enterrement de vie de jeune fille d'une amie. Ha ha, sacrée Gwyneth, tu sais qu'elle est méchamment éventée cette excuse ? Cela dit, impossible de savoir si ladite fête s'est terminée en gigantesque partie fine, on n'était même pas invité.

Lagaf' dans Tekken

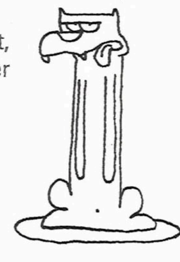
« La PS2, c'est plus qu'une console. » Ah ça, ils nous l'ont rabâché chez Sony, mais en pratique, ça ne sert quand même qu'à jouer, hein. Ça devrait changer avec la nouvelle PS2… La PSX. Oui, je sais, c'est le nom d'usage de la PlayStation 1, et on en a déjà parlé. Mais là, en plus, on a des images en couleur à vous montrer, la grande classe. À l'intérieur de la bête : graveur DVD multi-formats, disque dur, et tuner TV/Sat. Bref, ça donne un magnétoscope numérique de folie. Y a même un port réseau pour échanger vos épisodes du Bigdil avec vos potes. Une machine qui a de l'avenir vu le prix : 615 euros pour la version 160 Go et 770 pour la 250. Comparé à la concurrence, c'est juste sacrifié. Déjà dispo au Japon, chez nous, on attendra un peu. Comme d'hab.



Paroles de geeks

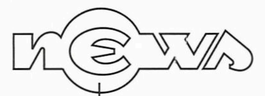
Vous faites les gros asociaux sur vos PC toute la journée, mais nous, on sait que vous écrivez des nouvelles en cachette. Bon O.K., de la S.F., du fantastique ou de la fantasy, ça reste nerd, mais soyez-en fiers que diable ! Envoyez-les au concours annuel de l'excellent e-zine ActuSF. Vous avez jusqu'au 31 décembre, juste le temps d'être inspiré. www.actusf.com/
Infos : redaction@actusf.com

Mourir, ça épuise



Daniel Garner n'a pas de bol. Non seulement, il vient de mourir, mais plutôt que de le laisser reposer en paix, les développeurs de Dreamcatcher ont préféré le mettre face à un ultime défi. Coincé dans un univers peu engageant, quelque part entre le paradis et l'enfer, le pauvre Daniel va devoir découvrir les raisons qui l'empêchent de reposer en paix, et accessoirement, prendre part à une véritable guerre sainte. C'est la trame de Painkiller, FPS gothique qui devrait voir le jour en mars sur nos machines. Utilisant le moteur physique Havok 2.0 (le même qu'Half-Life 2, mais si, vous savez, ce jeu pas sorti que tout le monde a déjà), le titre proposera en sus de la campagne solo, une tripotée de modes multijoueurs dont certains inédits. On en reparle dès qu'une bêta pointe le bout de son nez.







Scary Movie

Depuis le récent portage de Silent Hill sur PC, le survival-horror semble gagner ses lettres de noblesse sur nos machines. Dans Obscure, développé par les Français d'Hydravision, on contrôlera un groupe de cinq adolescents au cœur d'un univers emprunté aux « scary movies de série B avec des djeunz dedans » dont raffole le cinéma américain. Nettement moins glauque que les autres titres du genre, Obscure disposera également d'un mode Coopératif, qui permettra
à deux joueurs de partir ensemble à l'aventure. Le jeu est prévu pour le début de l'année 2004, ça vous laisse le temps de trouver un ami.



Malheureusement, elle fait aussi téléphone

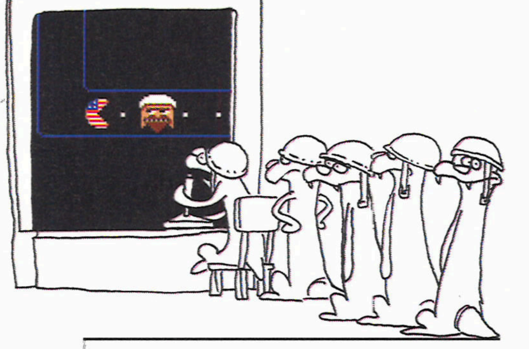
C'est dans l'indifférence quasi générale que Nokia a annoncé le lancement officiel de son nouveau joujou, combinant téléphone et console de jeu portables, la n-Gage. On laissera le soin à nos amis de Joypad de disséquer l'engin, mais on peut déjà vous résumer ses principales caractéristiques : moche, peu ergonomique, chère et disposant d'une logithèque pas follement aguichante. Dan Hsu, rédac'chef de Electronic Gaming Monthly, l'a d'ailleurs fort bien résumé : « C'est horrible. C'est de la merde à tous les niveaux. » Il est un peu dur, Dan. Paraît qu'elles font de super boomerangs...

Abattez-les !

Des outils pour lutter contre le spam, il en existe plein, tous plus ou moins efficaces dans leur domaine, mais loin d'être parfaits. Leur tâche risque d'être encore plus ardue avec l'apparition récente de solutions de fourbes pour lutter contre l'anti-spam. Un groupe de spackers (contraction de spam et hackers) polonais vient en effet de mettre au point une technique qui permet à un site Web de ne pas être localisable physiquement, donc intraçable par les outils conventionnels. Une telle pratique rend donc vaines toutes tentatives de poursuite, étant donné qu'il est dès lors impossible de savoir avec certitude d'où vient le spam. Plus inquiétant, cela confirme une tendance générale qui voit les hackers s'associer aux spammers, dans le but avoué de rentabiliser un peu mieux leurs « business » respectifs. Déjà, à la base, c'est redoutable, un con. Mais quand ça s'accouple...

Télex

Vingt-deux vaches foudroyées par un seul coup de tonnerre en Floride. J'en connais un là-haut qui booste ses frag skills.



Conspiracy Intelligence Agency

Entre deux conspirations contre le reste du monde (voire même contre leur propre pays), la CIA a décidé de se lancer dans la conception de jeux vidéo, comme leurs potes de l'armée. Pas de FPS au programme, mais plutôt un jeu de rôle qui permettra aux agents d'incarner des terroristes et d'analyser la manière dont ceux-ci se comportent en situation réelle, par exemple avec une bombe en main (moi, j'ai ma petite idée, mais je ne voudrais pas leur gâcher la surprise). L'idée, c'est de parvenir à mieux anticiper leurs coups tordus. On ignore si Flight Simulator est au menu du stage…

Télex

Les développeurs d'EVE Online, le MMORPG spatial, viennent d'annoncer la tenue d'un Championnat qui permettra peut-être à l'heureux vainqueur de devenir le nouvel Empereur de New Eden, rien que ça. Toutes les infos sont ici : http://myeve.eve-online.com/championship.

Ça m'interpelle grave

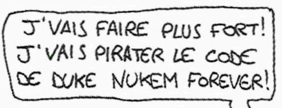
Parfois, au cours d'un repas, peuvent surgir les interrogations philosophiques les plus improbables. Par exemple, là, je viens de m'envoyer une boîte de cookies (éléments indispensables de mon kit de survie en période de bouclage), et je me suis tout à coup demandé pourquoi ces enfoirés de biscuits ne tenaient pas en place, obligés de s'émietter comme des cons pour finir sans les touches de mon clavier. Grâce à la science, cette magnifique discipline qui répond chaque jour à des milliards de questions que vous ne vous posez même pas, j'ai désormais une explication tangible. Lorsqu'ils refroidissent, l'humidité se propage du centre vers les extrémités, créant une tension à l'intérieur du biscuit, et provoquant à terme sa rupture. Ça a pris plusieurs années, et des équipements exotiques (incluant un rayon laser dernier cri), à une équipe de chercheurs anglais pour en arriver à cette conclusion. Et comme d'hab, on se demande vraiment à quoi ça va servir. Comme cette news, en fait.

Disques doux

Des scientifiques nippons de chez Sanyo Mavic ont réussi à transformer un épi de maïs en dix CD de grande qualité. Comme ça, en claquant des doigts, ou alors avec plein de haute technologie de pointe, je ne suis pas trop sûr. Ils appellent ça des MildDisk, que l'on pourrait traduire par disques inoffensifs, car ils ne produisent pas de rejets toxiques lors de la gravure et sont totalement biodégradables. On espère quand même qu'ils ne se transformeront pas en pop-corn dans le lecteur, ou alors faudra inventer la disquette qui fait du caramel pour aller avec !

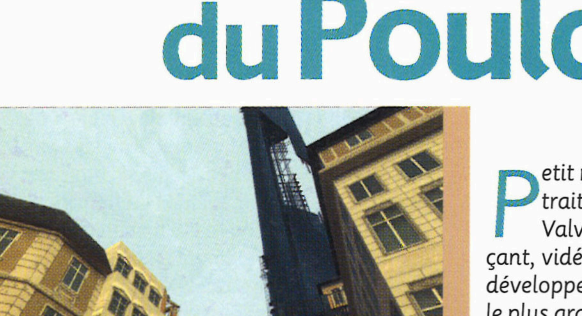








Le fabuleux destin du Poulain de Valve



Preuve que le jeu est loin d'être fini : on voit encore les échafaudages sur l'immeuble.



Mon petit doigt me dit que ça se conduit, cette bestiole à trois pattes.



Alors qu'une horreur vole sur moi pour me manger, un coup de strafe à gauche pour vous faire profiter du paysage. On appelle ça du professionnalisme.

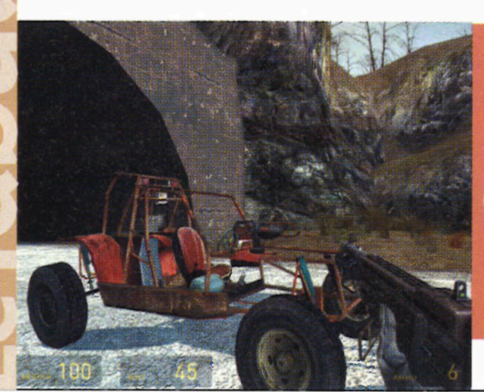
Le fabuleux destin

Petit rappel des événements, pour les distraits du fond : en mai, lors de l'E3, Valve surprend tout le monde en annonçant, vidéos à l'appui, que Half-Life 2 est en développement depuis plusieurs années, dans le plus grand secret. Ils sont même tellement sûrs de leur coup qu'ils n'hésitent pas à avancer une date de sortie au 30 septembre 2003. La communauté des fans trépigne, les premières images sont impressionnantes, et tout le monde commence à compter les jours…Alors que la date fatidique approche, la machine s'emballe. Premières discordes entre Valve et VU Games (qui édite le jeu), pour finalement en arriver à une évidence que l'on soupçonnait déjà : HL2 est retardé, sans plus de précisions.Coup de tonnerre dès le lendemain, puisque ce ne sont rien de moins que les 2,7 millions de lignes du code source de ce titre qui se retrouvent en liberté sur le Web. Derrière ce « coup », un hacker anonyme, qui a réussi à s'introduire sur le réseau privé de Valve, par une faille tellement énorme (on parle d'un Outlook bêtement non-patché) qu'elle suscite une grande interrogation : comment une boîte de développeurs aussi importante a-t-elle pu se laisser piéger de la sorte ? Des « leaks » de versions alpha, ça s'est déjà vu. On se rappelle de Doom III, par exemple. Mais cette fois-ci, la fuite est sans précédent. Tout ça fait un peu désordre. Voir ses secrets de fabrication livrés au public, c'est clairement un coup dur. Qui plus est, le leak ne contient pas que la tambouille interne de Valve. On y retrouve aussi les nouveaux Pixel Shaders de Nvidia, et surtout le moteur physique Havok, qui fait courir aux créateurs de Gordon Freeman le risque d'un procès plutôt costaud. Au passage, la crédibilité de Valve en prend aussi un sacré coup.

On m'aurait menti ?

Souvenez-vous de cette fameuse vidéo où l'on pouvait voir un soldat se faire dégommer et défoncer une porte dans sa chute. Après vérification dans la version leakée, la porte explose, que le soldat s'y viande… ou pas. Ça fleure bon l'esbroufe et l'abus de script, tout ça, et ça jette un solide discrédit sur le produit.Bon, malgré tout, pour avoir un peu tâté de la bête, on vous confirme que cette version « bêta » est déjà très prometteuse. Forcément, ça sent encore un peu le chantier, mais on peut déjà y discerner les grandes lignes de l'histoire qui s'annonce prenante. Techniquement, le moteur physique est tout bonnement hallucinant. Dans un des niveaux (un de ceux qui était présenté à l'E3), on peut s'amuser à empiler des barils, souder des objets entre eux ou jeter un matelas à l'eau. Le résultat est bluffant de réalisme.
Mais clairement, il manque encore beaucoup à cette version pour être totalement jouable, ce qui laisse une fois de plus planer le doute sur le réalisme d'une sortie en novembre.
Et comme si tous ces déboires ne suffisaient pas, le même hacker responsable de la première fuite, a également lâché dans la nature une version jouable de Counter-Strike : Condition Zero (dont la qualité explique le passage chez un cinquième développeur), et un MOD Half-Life 1, réactualisé avec le moteur du 2. Voilà donc Valve contraint de retarder une fois de plus la sortie de son nouveau bébé, notamment pour reprogrammer les protocoles réseau, dont la sécurité a été compromise par la fuite du code-source, sans parler de la tonne de cheats que peuvent programmer tous les codeurs du dimanche. Ah c'est certain, ils font moins les fiers qu'en mai…

Faskil et C_Wiz



Ça n'a pas la classe d'une Vanquish, mais on essayera de sauver le monde quand même.

du Poulain de Valve

Galette de Noël

La deuxième extension officielle de Neverwinter Nights, Hordes of the Underdark, est annoncée pour très bientôt. Du coup, les petits malins de chez Atari en profitent pour vendre juste avant une version Gold contenant le jeu d'origine, des modules gratuits déjà trouvables sur Internet, et la première extension, Shadows of Undrentide, dont la très bonne campagne solo avait été un peu sous-notée dans le Joystick de septembre (mea culpa). Vous pouvez vous laisser tenter, si vous ne l'avez pas déjà et si vous n'avez pas la patience d'attendre la Zirconium Edition First Class de l'an prochain (celle avec les guirlandes électriques).

Pendez-le HAUT & COURT

Focus Interactive, toujours intimement convaincu que Runaway était un bon jeu (et certes, il s'est bien vendu, tant mieux pour eux), poursuit sur sa lancée en nous proposant cette fois-ci une aventure dans le far-west, à tonalité humoristique, baptisée « The Westerner ». Prévue sur PC, en février 2004, cette suite de « 3 Skulls of the Toltec » (non, nous non plus ça ne nous dit rien) met en scène un cow-boy un peu maladroit, Fenimore Fillmore, allergique aux artichauts. Voilà. Oui oui, c'est tout. Non je ne commente pas. Après on va encore dire qu'on tire sur les ambulances chez Joystick.





La conne du mois

L'Allemagne a été ce mois-ci le théâtre d'une manifestation ultime de connerie insondable. Émergeant d'un profond sommeil, une habitante de la petite ville de Lübeck, persuadée que son poste de télé prenait feu, s'est jetée sur son téléphone pour contacter les pompiers locaux. Arrivés sur place, les soldats du feu ont eu la surprise de constater qu'il ne s'agissait que du programme « burning log », qui retransmet durant la nuit l'image d'une bûche dans un âtre. L'incendie a pu être rapidement maîtrisé, à coup de... télécommande. On ose à peine imaginer ce qui aurait pu se passer si la malheureuse s'était éveillée au beau milieu d'un documentaire sur la reproduction des pingouins.

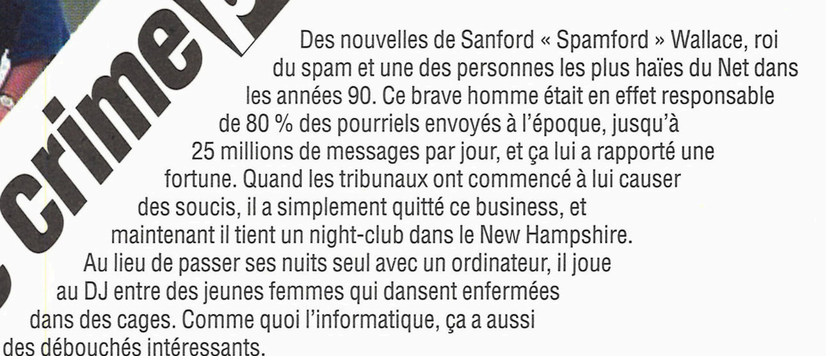


Pour battre, le cancer, montrez-moi vos seins

Venu de l'anglais « Boobie » (nichon) et de « Thon » (un poisson cartilagineux commun de la famille des acanthoptérygiens, particulièrement apprécié pour sa chair grasse et abondante), le Boobie Thon vous propose de payer pour regarder les poitrines de dizaines de thons en danger, ou quelque chose comme ça. Je n'ai pas très bien compris. Un spectacle parfois choquant mais toujours instructif, et aussi une initiative utile, puisque l'argent récolté est ensuite reversé à des associations de lutte contre le cancer du sein. Pour reluquer des mamelons tout en prétendant faire une bonne action, c'est ici : www.tampatantrum.com/boobiethon/

Brainstorming et cocaïne

Si comme nous, vous êtes de grands consommateurs de Nutella, et que vous rêvez de vous la péter lors de petits-déjeuners familiaux, quoi de plus chic que de personnaliser le pot à votre nom, voire même avec un slogan débile ou la photo d'un animal mort. Aussi improbable que cela puisse paraître, c'est désormais possible, en vous rendant sur www.nutella.fr/scripts/etiquette/personnaliser.htm. Parfois, je voudrais pouvoir assister aux réunions de marketing des mecs qui pondent des idées pareilles, je suis sûr qu'ils consomment autre chose que du chocolat...



Le crime paye

Des nouvelles de Sanford « Spamford » Wallace, roi du spam et une des personnes les plus haïes du Net dans les années 90. Ce brave homme était en effet responsable de 80 % des pourriels envoyés à l'époque, jusqu'à 25 millions de messages par jour, et ça lui a rapporté une fortune. Quand les tribunaux ont commencé à lui causer des soucis, il a simplement quitté ce business, et maintenant il tient un night-club dans le New Hampshire. Au lieu de passer ses nuits seul avec un ordinateur, il joue au DJ entre des jeunes femmes qui dansent enfermées dans des cages. Comme quoi l'informatique, ça a aussi des débouchés intéressants.

Régression

Au secours ! Mes yeux fondent ! C'est horrible, comment suis-je tombé sur ce site (ndlr : j'ai bien ma petite idée mais bon, sacré Fumble. Nan je balance pas...) ?! « For Ever a Kid » propose des vêtements de bébé en taille adulte pour satisfaire une des nombreuses catégories de grands malades qui traînent sur le Net. Pourquoi ? Sérieusement ? Non, ne me dites rien, épargnez mon âme d'enfant.

AAAH... JOINDRE L'UTILE À L'AGRÉABLE...

Enterrée vivante, elle survit grâce à des champignons



En reportage près d'un volcan d'Islande, Ariane, photo-journaliste, découvre par accident une entrée vers un monde souterrain merveilleux. Ainsi débute la trame de Voyage au centre de la Terre, jeu d'aventure développé par Frogwares et édité par Micro Applications. L'histoire se déroulera dans un univers onirique librement inspiré du roman éponyme de Jules Verne et devrait sortir en novembre. En fait le CD vient d'arriver. Chic alors.

Sim Pacino

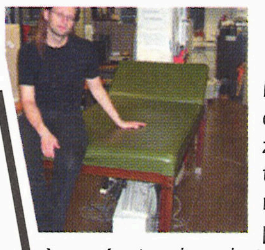
Bonne nouvelle pour ceux qui ont joué à GTA Vice City et qui songeaient à se lancer dans une carrière criminelle, Gangland va leur donner l'occasion de fonder une grande famille de crapules mafieuses. Vous pourrez menacer les braves gens, leur extorquer leurs économies, brûler leurs commerces, refroidir les récalcitrants et fêter la Saint-Valentin en empilant les cadavres de vos concurrents. Toute une ville sera à votre merci, et vous pourrez y exercer vos talents de parrain avec une grande liberté d'action. Que les âmes sensibles se rassurent : votre ignominie n'ira tout de même pas jusqu'à devenir chef d'un parti politique. On respire.

Boîtes de conserve



Des nouvelles de One Must Fall : Battlegrounds, suite très attendue de OMF 2097 (qui date quand même de 1994, ça ne nous rajeunit pas). Le développeur, Diversions Entertainement, vient en effet de publier de nouveaux screenshots de la bête qui, rappelons-le, est un jeu de baston mettant en scène des robots gigantesques. Petite innovation sympathique : il sera possible de s'étriper joyeusement jusqu'à 16 joueurs simultanément dans la même arène. On pourra également interagir avec le décor pour venir à bout de ses adversaires en leur propulsant des objets variés dans la tronche. Vu la pénurie de titres du genre sur PC, inutile de vous dire qu'on l'attend impatiemment. Sortie prévue fin octobre aux États-Unis, pas encore de date officielle chez nous.

Pommes de terre en robe de chambre



Imaginez : vous êtes confortablement assis dans votre canapé, et vous zappez sur les différentes chaînes de télé sans même lever le petit doigt. Le rêve de tout feignant qui se respecte pourrait bientôt devenir réalité, grâce à une équipe de techniciens irlandais. On n'en est pas encore là, mais les chercheurs de Dublin ont déjà fabriqué le premier prototype du « sofa intelligent ». Bon, pour le moment, il est juste capable de reconnaître la personne qui y pose ses fesses, de la saluer et d'adapter l'environnement à ses préférences : éclairage, musique, température ambiante, etc. Mais d'ici quelques années, on pourra sans aucun doute assister à des scènes d'un surréalisme crétin (qui m'afflige déjà) où des mecs programmeront leur magnétoscope en se tortillant le cul sur le cuir. La science avance, on ne sait juste pas encore trop où elle va.

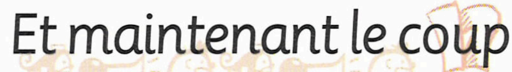
Aidez la recherche

Dans la série « études à la con », le pompon du mois revient sans conteste à une équipe de chercheurs australiens qui vient de publier un rapport très sérieux sur « l'analyse des forces requises pour traîner un mouton sur différentes surfaces ». Ouais, vous aussi ça vous fait marrer d'imaginer ces mecs en blouse blanche tirer ces pauvres bêtes sur le sol, froncer les sourcils, et élaborer d'un air inspiré des conclusions scientifiques d'une importance capitale pour l'avenir de l'humanité. Maintenant, faites le même exercice en gardant bien à l'esprit qu'ils font ce genre d'expériences avec votre argent. Envie de tuer des gens ?

Attention : chute de civilisation !

The Fall : The Last Days of Gaia, prévu pour sortir début 2004, sera un jeu de rôle postapocalyptique avec une bonne louche de combats tactiques. Ça rappelle un tout petit peu la série Fallout, mais on ne dira rien. Vous pourrez y explorer en 2083 le Sud de ce qui fut les États-Unis d'Amérique, maintenant plongés dans l'anarchie et le chaos. Un peu comme dans Walker Texas Ranger, mais sans Chuck Norris. On nous annonce des règles RPG faciles à apprendre, un tout nouveau moteur 3D, une centaine de personnages et un système de baston modifiable en fonction de vos goûts. On ne sait pas encore si on pourra tuer des Mexicains.

Et maintenant le coup de la chaussette qui parle



Des nouvelles de Lords of Everquest, le futur RTS de Sony inspiré du fameux jeu de safari online massivement multijoueur. Et quelles nouvelles ! La liste complète des comédiens prestigieux qui prêteront leurs voix délicieuses à la V.O. ! Parmi les divers seconds rôles hollywoodiens recrutés, on reconnaît par exemple les noms de John Rhys-Davies (Indiana Jones, Lord of the Rings, Sliders, Paladin dans Wing Commander...), Ron Perlman (Enemy at the Gates, Alien IV, la Cité des Enfants Perdus, le narrateur dans Fallout...) ou encore Dwight Schultz (Looping dans l'Agence Tous risques). À votre avis, la version française sera-t-elle du même calibre ?



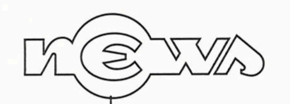
Une télé à vomir

Des chercheurs japonais de la NHK (Japan Broadcasting Corporation) viennent de mettre au point un nouveau procédé de diffusion d'images qui pulvérise littéralement les meilleurs standards actuels. D'une résolution seize fois supérieure à la HDTV, le système baptisé UHDV (Ultra High Definition Video) a été présenté lors d'une conférence à Amsterdam, sur un écran large de 4 m sur 7. Petit hic, le matos pour diffuser tout ça n'est pas encore super-léger : les 18 minutes du film démo ont nécessité l'utilisation de 16 magnétoscopes HDTV, pour un total de 3.5 Terrabytes de données. D'après les cobayes qui ont pu assister à la projection, il paraît que c'est tellement réaliste que ça file la nausée. C'est con un cerveau humain finalement. On lui montre un truc qui bouge et hop, on remplit un petit sac brun.

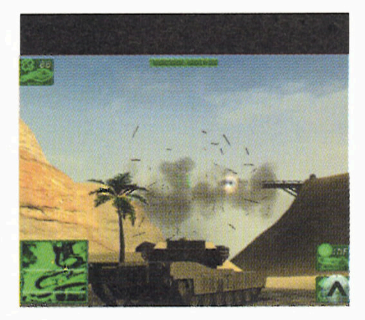
Télex

Devant la multitude de titres utilisant déjà l'expression, les Russes de 1C ont préféré rebaptiser leur prochain titre BattleField Command en Wartime Command. Bon, cela dit, ça reste toujours un RTS de plus sur la Seconde Guerre mondiale, il ne faut pas trop leur en demander non plus.





70 tonnes de finesse



Annoncé pour la fin de l'année, Desert Thunder est un jeu de tank bien bourrin qui s'inspire un tout petit peu des derniers développements de l'actualité. Dans ce divertissement innocent, mais quand même un peu opportuniste, vous piloterez un char d'assaut futuriste chargé d'anéantir systématiquement les hordes barbares d'infâmes terroristes du désert. La publicité nous annonce fièrement une prise en main « facile et intuitive », sans prise de tête ni états d'âme, le moteur graphique d'Unreal, et des villes « entièrement destructibles ». Ils sont forts ces commerciaux : trouver le slogan qui tue, l'expression qui fait mouche, quel beau métier.

Radio Nostalgie

Vous en avez marre d'écouter toujours les mêmes CD ? Les webradios vous saoulent ? Jetez donc une oreille sur www.gamingfm.com. Le site offre une programmation des meilleures ziques de jeux vidéo en streaming, qu'il s'agisse de consoles récentes ou plus anciennes, et même du PC. C'est totalement gratuit, et on peut aussi leur soumettre des requêtes. De quoi bercer vos longues nuits de geeks nostalgiques. Et puis, ça vous changera de Bide & Musique.



Juste un doigt

Récemment, SunnComm Technologies se vantait d'avoir mis au point une technologie révolutionnaire qui devait protéger les CD de la copie frauduleuse. Astucieux, leur principe repose sur la présence de deux jeux de données : une pour l'écoute sur lecteurs CD de salon, l'autre sous forme de fichier WMA, le format propriétaire de Microsoft qui inclut une gestion des droits. Vous vous en doutez, le système est grave contournable et c'est un étudiant de Princeton qui l'a découvert. Attention, c'est très complexe : il faut appuyer simultanément sur shift et… euh… ben juste sur shift en fait, au moment de chaque insertion du CD dans le lecteur. Cela empêchera le logiciel de protection de s'installer et vous permettra de copier les fichiers en toute illégalité. Et si vous avez l'autorun désactivé, vous n'avez juste rien à faire. Pas décontenancés pour un sou, les gars de SunnComm ont d'abord menacé de poursuivre le vil étudiant, pour ensuite se rétracter. Personnellement, je leur suggèrerais bien de poursuivre l'inventeur de la touche shift. Tant qu'à passer pour des cons, autant aller jusqu'au bout.



Mince, encore raté !

Vous êtes un as du jeu de baston, vous aimez la souffrance, vous avez un QI à deux chiffres ? Alors vous devriez envisager de participer au Tekken Torture Tournament, un championnat un peu particulier de Tekken 3 dans lequel les dommages reçus à l'écran sont convertis en amusants chocs électriques. Résultat, quand vous brisez méthodiquement les os de votre adversaire, ou que vous lui administrez une sévère rafale de Kakato Otoshi dans la nuque, il a de bonnes raisons de se tordre de douleur. Les organisateurs tiennent cependant à préciser que ces décharges ne sont pas mortelles, et quelque part, ça m'a un peu déçu.

Télex

Silent Hill, le survival horror de Konami, aura bientôt les honneurs d'une adaptation ciné. Le film, produit par Samuel Hadida (True Romance, Le Pacte des Loups, Spider), devrait marquer pour l'éditeur japonais le début d'une longue série d'incursions dans le 7e art.

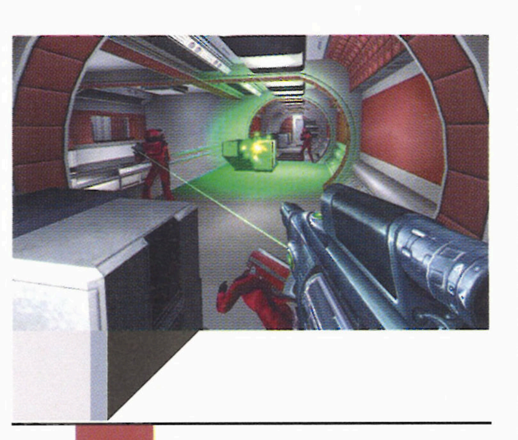
Jeu Vi'doh !

Tiens un énième jeu sur l'univers des Simpsons… Ah ça, en plus de dix ans, ils ont eu le temps d'en sortir, des navets commerciaux. D'ailleurs, celui-ci devrait… Mais ? Ah ben non tiens : il a l'air bien ! Ce serait bien le premier. The Simpsons Hit & Run sera donc un jeu de course à missions, dans le style GTA, avec un look très cartoonesque, dans lequel on jouera Homer, Bart, Lisa, Marge ou Apu. Moi, s'il y a pas Crusty le clown dedans, je boycotte. C'est non négociable.





Electronic Arts vient de se tailler une place dans le très prisé e-50 du magazine Fortune, classement qui recense « les 50 compagnies qui représentent le mieux la net-économie », équivalent technologique du célèbre Fortune 500. Première compagnie de jeux vidéo à faire son entrée dans ce top, EA y rejoint ses petits camarades de Sun, Microsoft ou encore Cisco. Si motivés par tout ça, ils se mettent à faire de bons jeux, moi je suis d'accord pour qu'on y classe aussi Atari. Et vite.



Pour nous, les hommes

Quand on est un vrai geek, on a peur des femmes, c'est connu.
Cela n'empêche pas de jouer aux jeux vidéo, sauf No Ones Lives Forever 2, dont l'héroïne Cate Archer paralyserait de timidité Faskil lui-même (ndFask : c'est archi-faux, j'adore ce jeu). Pour remédier à cela, Monolith a décidé de sortir une extension stand-alone pas trop chère, Contract J.A.C.K, avec un bon vrai mâle identifiable. Le joueur sera un mercenaire à la solde de H.A.R.M., le gameplay devrait donc être un peu plus bourrin qu'avant. Dix missions contre une organisation criminelle rivale, de nouveaux lieux, de nouvelles armes et un mode multiplayer de plus. Eh bien, ça me parait plutôt une bonne affaire, ce contrat.

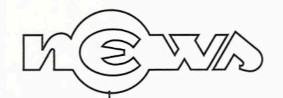
vis de forme

Le « tuning PC », on connaît, il y en a pour tous les goûts. Enfin presque : il manquait encore quelque chose pour satisfaire la caste des Gothiques. C'est pourquoi BleuJour, fabricant français de mini-PC et d'accessoires pour geeks, vient de pondre la « vis Gothic », pour que ces sympathiques pleureurs puissent enfin jouer sur une machine en accordance avec leur profonde philosophie. Bientôt chez votre revendeur, les towers en cotte de mailles.



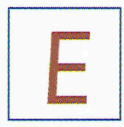
Télex

À la surprise générale, Simon Jeffery, président de LucasArts vient de claquer la porte. La compagnie est actuellement à la croisée des chemins, éprouvant de grandes difficultés à développer des produits en dehors de la très juteuse licence Star Wars. C'est Mike Nelson, actuel vice-président, qui reprend temporairement le flambeau.



Genre : RPG Éditeur : Activision Développeur : Bioware Sortie prévue : Hiver 2003

STAR WARS : KNIGHTS



Eh ben ça a mis le temps ! Ah ça, des RTS, des FPS, des jeux d'arcades, de plates-formes, des simulateurs, on en a eu des tonnes sur l'univers de Star Wars. Plein ! Mais pour nous, pauvres lanceurs de dés orphelins, le RPG manquait cruellement à la liste. Eh bien, cette lacune est enfin réparée avec Star Wars : Knights of the Old Republic. Merci Bioware ! Le jeu se déroule donc dans l'univers créé par Georges Lucas en 1977. C'est un monde de science-fiction, ou plutôt science-fantasy, avec des héros et des méchants aux pouvoirs… Bon, O.K., c'était pour rire, vous avez vraiment cru que j'allais vous expliquer ce qu'est Star Wars ? Pas fou. Je ne vais pas vous dire ce qu'est un jeu de rôle non plus, hein ? Bref, ça fait un moment qu'on bave sur KOTOR, vu qu'il est sorti sur Xbox bien avant d'arriver chez nous. D'ailleurs, j'en voudrai toujours aux consoleux pour cet outrage. Tous les jours je me déguise en oursin géant et je cours dans la rédaction de Joypad en chantant du Britney Spears. Malheureusement, ils ont l'air d'aimer ça. Pas grave, la version PC sera plus aboutie, avec des armes et de l'équipement en plus, des nouveaux modèles de perso, et la possibilité de visiter une base spatiale près de Yavin. Nananèreuh ! Ah ça soulage, mais l'attente va être encore plus dure.

« Chère maman, aujourd'hui j'ai fait des bonnes affaires au marché Jawa »

Plus intéressant que les films ?

Knights of the Old Republic nous conte les déboires d'un pauvre type (ou d'une pauvre fille), vous, aux prises avec la dure réalité. C'est bien beau de se pavaner sur les vaisseaux de la flotte républicaine pour aller protéger une planète minable, mais on fait moins le malin quand les Sith vous tombent dessus. Surtout que l'histoire se passe 4 000 ans avant les problèmes avec la famille Skywalker. Une époque où la mode Sith bat son plein, avec à sa disposition une armée accueillante et imposante. C'est vous dire si les forces du bien s'en mangent plein la tronche sur le coup. Vous êtes obligé de fuir expresso vers le plancher des Banthas, sur une planète contrôlée par



« Avec les copains, on est allé à la plage. Mais on nous a embêtés. »



« Alors, il a appelé la police et on a expliqué le problème. »

« J'ai demandé à un maître nageur de nous aider. »



Toujours aussi lâches, ces hommes des sables.

OF THE

l'ennemi. Bonne chance. Et ça, c'est quand tout va bien : les scénaristes s'occupent de votre cas avec un certain sadisme. Surtout que le choix entre le bien et le mal sera permanent : tomber dans le côté obscur est toujours possible, de même que revenir vers la lumière. Pour votre bien personnel, vous aurez toujours des compagnons à vos côtés. D'abord, des collègues de galère, puis votre choix s'agrandira au fur et à mesure de vos rencontres. Au menu : des Jedis, un Wookie, et même un robot sarcastique et psychopathe. Pas facile pour faire cohabiter tout ça dans votre vaisseau... Quant à vous, vous serez obligatoirement humain. Le choix de métier se limite à soldat, scout ou gentil-voyou. C'est seulement en cours d'aventure que vous aurez l'occasion de faire le kakou avec le sabre laser des Jedis. Tout le reste est géré par le système D20, c'est-à-dire l'ensemble des règles de Donjons&Dragons, spécialement adaptées pour coller à n'importe quel univers de jeu. Personnellement, je hais le D20, c'est le cancer du jeu de rôle. Mais pour un RPG informatique,

OLD REPUBLIC

ça va. On se coltine donc les caractéristiques habituelles, huit compétences et pas mal de feats, utiles aux Jedis comme aux simples combattants. Pas de magie bien sûr, mais 47 pouvoirs de Force pour que la fête soit plus folle. Pas d'inquiétude pour les allergiques aux chiffres, Bioware a fait un super travail pour cacher toutes ces stats, bonus, malus, etc. Même l'auto leveling est possible. Ainsi, les mécanismes du jeu n'apparaîtront qu'à ceux qui souhaitent les admirer.

Et mieux réalisé ?

Beaucoup de boulot a été fait sur l'interface aussi : souris, clavier, clavier plus souris, reconfiguration des touches, etc. Je crois que les développeurs se doutent qu'on leur tombera dessus au moindre problème. Le jeu se présente entièrement en jolie 3D, bien qu'un peu dépouillée. Pas beaucoup de changements par rapport à la version Xbox on dirait, à part une résolution max de 1600x1200. On se baladera dans des villes pleines d'habitants ou dans la nature monstroyante (oui, c'est nouveau), on parcourra des bases et des vaisseaux. Pas de doutes, on ne devrait pas trop se lasser du tourisme interplanétaire : le désert de Tatooine ; l'Académie des Jedi de Dantooine ; Kashyyyk, planète mère des wookies ; Korriban, le lieu de pèlerinage de tous les Sith ; la riche et neutre Maanan et Taris la décadente. On parle également d'un monde inconnu, jonché des ruines d'une grande civilisation. KOTOR vous laissera progresser dans l'aventure à votre guise, au gré des jolies musiques starwarienne. Celles de John Williams, bien sûr, plus de nouvelles compositions maison ; les bruitages seront tout autant fidèles aux films. Tous les dialogues seront parlés et traduits en français, sauf les non-humains qui parlent dans leurs propres langues. Et qui ne cause pas le wookie ? (Mais oui, ça sera sous-titré). En plus, on nous réserve une bonne dose d'humour dans les répliques. À voir. Les combats reprennent un peu ceux de Neverwinter Nights : on pourra mettre le jeu en pause pour donner jusqu'à quatre ordres à chacun de nos perso avant de balancer la sauce. Les ennemis vont voler, les sabres tournoyer, les blasters euhh blaster, avec moult effets graphiques saisissants. N'oubliez pas cependant les règles qui gèrent tout ça, il faudra de la tactique pour ne pas finir comme Obiwan (on me fera jamais croire que ce vieux croulant pouvait battre le puissant Darth Vader). La stratégie, c'est aussi utiliser au mieux le matériel. Armes à distance, de contact, grenades, armures, avec ou sans customisation, Knights of the Old Republic devrait faire honneur à tout RPG question matos. Et pour tout le reste en fait : voilà une licence qui me semble très, très bien partie. Je vais de ce pas au sommet de ma tour observer l'horizon afin de ne pas rater son arrivée. Oubliez pas de m'apporter à bouffer.

Fumble

« Mais on a quand même dû aller au poste pour déposer plainte. »

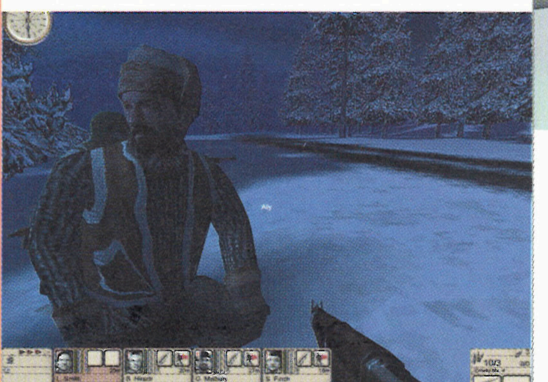


« Ils nous ont laissé partir juste après ! Bisous, ton Jedi qui t'aime. »


LUCAS
Arts

Peu de gens le savent, mais dans le milieu très sélect du shoot tactique, Hidden & Dangerous est un peu le papa d'Operation Flashpoint. Sorti bien avant la bombe de Bohemia Interactive, Hidden premier du nom avait véritablement posé les fondations du genre. Rendez-vous compte, de nombreux véhicules à conduire, de vastes niveaux qui s'étendent à perte de vue et surtout, une liberté de déplacement et d'action sans commune mesure avec les vulgaires FPS qu'on nous sert encore aujourd'hui à toutes les sauces… À l'époque, aucun bon soft ne proposait un tel cocktail de possibilités.


Mon dieu, quelle horreur. Il a oublié d'enfiler son cache-nez.



GENRE
Action/tactique débuggée

ÉDITEUR
Take Two Interactive

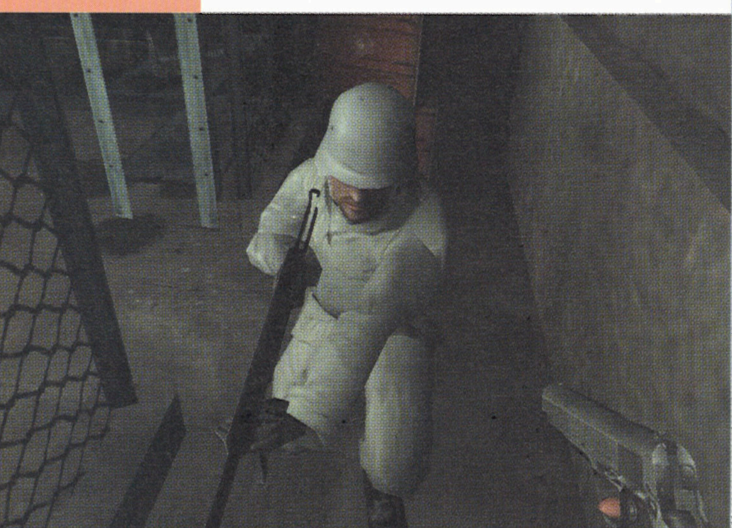
DÉVELOPPEUR + PAYS
Illusion Softworks République Tchèque

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

HIDDEN & DANGEROUS 2

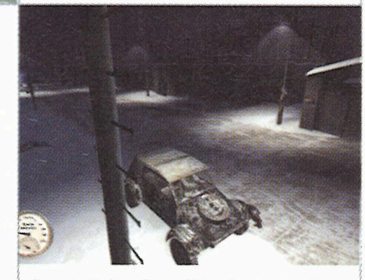
Malheureusement, le jeu souffrait de défauts techniques conséquents et peu nombreux sont les joueurs qui ont eu la patience d'attendre le patch 102.11b sorti seulement trois ans après la commercialisation du jeu. Grâce à cet update, une bonne dizaine de bugs avait pourtant été éradiquée sur les 3 200 répertoriés, c'est-à-dire largement de quoi lancer l'intro sans retourner sous Windows plus de trois fois par minute. Du coup, les faiblesses techniques du soft ont occulté la profondeur du gameplay et peu de personnes ont pu s'initier aux plaisirs secrets d'Hidden & Dangerous. Pfff, c'est comme ça de nos jours, les gens ne sont même pas fichus d'apprécier les versions bêta qu'on leur vend généreusement à 55 euros.


Dis Hans, tu vas pas nous faire un malaise pour une balle dans l'épaule non ?



Dans le jardin d'Hidden

Je vais tenter d'expliquer le concept d'Hidden & Dangerous à tous les mous du patch qui ont laissé filer un tel chef-d'œuvre. L'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. On dirige une escouade de soldats cachés et dangereux qui ont été désignés volontaires pour voyager par-delà les territoires occupés, histoire de miner le moral – et les tanks, accessoirement – des armées nazies. Hidden 2 s'annonce donc encore plus fouillé que son prédécesseur, puisqu'on va pouvoir opérer dans des endroits aussi exotiques que les terres chaleureuses de l'Arctique ou les régions glaciales d'Afrique du Nord, à moins que ce soit le contraire, je sais plus très bien… Avant chaque mission, il faudra choisir soigneusement


La conduite des véhicules sera plus ou moins délicate en fonction de leur état général.

son équipement. Le jeu proposera effectivement une gestion très poussée de l'inventaire ; le moindre objet est détaillé et se voit attribuer un emplacement précis dans le sac à dos de nos soldats d'élite. Évidemment, le poids influera sur la vitesse de déplacement ou la précision au tir. Après avoir recruté un maximum de quatre têtes brûlées selon des caractéristiques bien précises, on part le cœur léger et les chargeurs pleins, généralement pour être parachuté sur les traces d'un gros naze disparu en territoire ennemi, ou alors pour faire sauter tel ou tel entrepôt de munitions bien gardé. Sur la route, on pourra ramasser à peu près n'importe quel objet, du caleçon allemand 100 % coton au chargeur de 9 mm ; tout est géré et comptabilisé puisque nos hommes pourront stocker leur matos dès le retour au QG.

Toc toc toc ! – « Qui c'est ? » – « C'est moi ! » Meuhahaha, la bonne vieille blague.

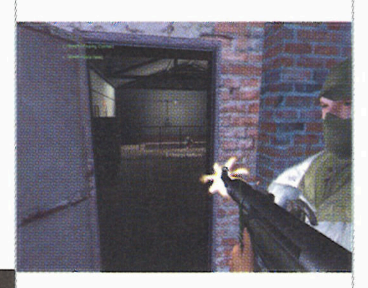


On pourra bien sûr jouer à la troisième personne, exactement comme dans Hitman.

I'm free to decide

Bonne nouvelle, il sera enfin possible de donner des ordres précis et en temps réel à nos hommes, grâce à un menu contextuel. C'est d'autant plus utile qu'il faut pouvoir réagir à tout moment. Le côté aléatoire des missions a été renforcé, et rien ne se déroule jamais comme prévu, exactement comme quand on boucle un magazine. On observe le décor pendant une heure sous la pluie, rien ne bouge, on décide alors de courir pour aller voler une voiture près d'un petit cabanon, et c'est juste à ce moment-là qu'un soldat en profite pour sortir le chien. Paf, on meurt, alors on recommence. On attend encore trois plombes, toujours rien, alors on se remet à courir. Cette fois, on réussit à entrer dans la voiture mais juste avant de mettre le contact, paf, on s'aperçoit que le type nous attendait sur la banquette arrière en fumant sa clope. Bon, j'exagère à peine, mais vous voyez l'idée. Les événements diffèrent également





beaucoup selon la façon d'aborder les objectifs. Par exemple, lorsqu'il s'agit d'attaquer une des premières bases ennemies, on peut s'y prendre de manière radicalement différente. Certains préféreront arriver par-derrière histoire d'entrer en douce sans sonner, d'autres passeront leur dimanche après-midi à sniper les abords des bâtiments, tandis que les plus téméraires – ou les plus flemmards – mèneront une attaque frontale lourde de conséquences. Oui, vous aurez sans doute compris qu'ici, les dégâts sont infligés de manière réaliste. Passé un certain quota de plomb dans le sang, les persos auront du mal à gambader autant qu'ils l'auraient souhaité. C'est sûr, ça va en obliger certains à réfléchir avant de faire n'importe quoi. Comme tenter d'aller voler une voiture par exemple.

Hidden & Beautiful 2

Malgré des bugs d'affichage encore trop présents, on sent bien que la réalisation sera extrêmement soignée. En tout cas, rien que sur la bêta, on peut déjà admirer les attitudes explicites des sentinelles qui se gèlent dans la nuit, les flocons qui virevoltent au gré du vent glacial ou la buée qui s'échappe de la bouche des soldats. Les traces de pas seront conservées sur le sol, la neige s'imprégnera des flaques de sang et, le fin du fin, les ricochets seront gérés. C'était déjà très au point sur la version que nous avons reçue : quand on tire sur une paroi métallique, les balles sont déviées et vont se loger dans la surface d'à côté. Autre détail sympathique, lorsqu'on rampe dans la gadoue, en plus de pourrir son pull, on peut admirer les touffes d'herbe plier avec grâce sous le poids de son petit soldat. Bref, une multitude de détails graphiques viendront renforcer une atmosphère qui s'annonce déjà grandiose. « Mais alors, ça va être la nouvelle référence pour les fans d'action/tactique, c'est un mégastar en puissance, ça va tout déchirer ? », me demanderez-vous en piétinant. Du calme mes amis, ce n'est pas encore le test. Patience. Bientôt.

blutch

Sors de ta cachette

En voilà une bonne initiative ! Take two Interactive a décidé de mettre le premier Hidden & Dangerous en téléchargement gratos, et en version deluxe s'il vous plaît ! Le jeu est entièrement patché (ouf) et intègre également Devil's Bridge, l'add-on officiel, l'éditeur de cartes ainsi que de nombreuses petites optimisations pour nos machines de l'an 2003. Après Valve et son Half-Life 2, c'est au tour de Take Two de distribuer ses jeux gratuitement sur le Net. Merci les gars.

DUNGEON SIEGE : LEGENDS

GENRE
Action/RPG

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games

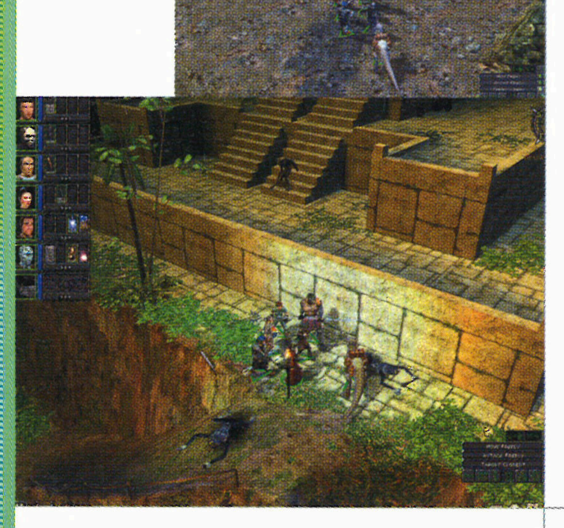
SORTIE PRÉVUE
Décembre 2003

Un an et demi après la sortie de Dungeon Siege, Gas Powered Games s'est enfin résolu à nous pondre un add-on. Et dire que j'avais presque oublié l'existence de ce titre. Non pas que les Hack & Slash me répugnent, bien au contraire, mais quand on vient de l'école Diablo, les jeux du genre DS ont toujours du mal à être digérés. À choisir entre sauver le monde avec un paysan équipé de sa fourche et d'une mule ou incarner une sorcière réalisant plus de 5 000 points de dommages avec ses murs de feu, mon destin est vite choisi. Enfin chacun son trip ! Mais en attendant que Blizzard se décide à mettre en ligne le patch 1.10 de Diablo II, il est toujours bon de garder la forme en cassant du monstre et ce, quel que soit le jeu. Alors ne perdons pas une minute et replongeons dans l'univers de Dungeon Siege grâce à Legends of Aranna. Pour tout vous avouer, j'ai eu un peu peur lorsque la version bêta est arrivée à la rédaction en voyant « sauvegarde du journal de quêtes en multijoueur » au beau milieu de la liste des nouveautés. Ça laisse songeur quant au contenu de cette extension. Mais ne nous laissons pas abattre, le monde a besoin d'un nouveau héros. Un être humain prêt à tout et suffisamment puissant pour récupérer le Staff of Stars volé par un vilain méchant qui veut dominer le monde. Ne nous attardons pas sur ce scénario basique qui n'est que prétexte à découper tout ce qui se présente à portée de son arme. Sachez tout de même qu'une multitude de quêtes seront disponibles pour agrémenter l'aventure principale. Mais l'atout de base de cet add-on est le fait de pouvoir évoluer dans de nouveaux décors comme la jungle. Les environnements ont l'air plus vastes, mais restent tout de même très linéaires. Heureusement, l'ajout de Way Points permet de passer plus facilement d'un endroit à l'autre en faisant voler vos personnages par l'intermédiaire de plates-formes en pierre. C'est quelque peu ridicule, on vous l'accorde, mais au moins on passe un bon moment de fou rire entre deux Way Points. On regrette que le moteur 3D n'ait pas reçu quelques améliorations puisqu'il commence à accuser son âge. On se trouve parfois dans des environnements agréables à l'œil, cependant l'impression générale reste axée sur des décors un peu trop carrés et une animation qui manque cruellement de fluidité surtout lorsque l'on abat un monstre. Ce dernier a la fâcheuse manie de s'écrouler au sol, avec pas plus de deux animations, lorsqu'il passe de vie à trépas. Il faudra vous y habituer puisque tuer des créatures vous occupera à plein temps.

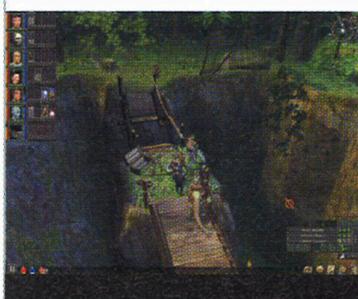


Il n'y a pas assez de place dans cet ascenseur pour tout le groupe. C'est vraiment pratique quand on sait qu'il y a une horde de monstres en bas.

Heureusement entre les différentes villes, il existe des relais permettant de faire le plein de potions et d'équipement.



Ah zut ! le pont est cassé. Il va falloir faire un détour d'au moins une heure pour rallonger la durée de vie d'un jeu.



Nouveaux héros

Dans cette version bêta, la quête solo de Legends of Aranna se joue uniquement avec de nouveaux personnages. Il nous a été impossible d'importer nos héros surpuissants de l'aventure originale pour débuter l'histoire de l'add-on. Ceci est un peu dommage et il faut espérer que cet oubli sera corrigé dans la version finale.

My precious...

Venons-en au point primordial de ce genre de jeu : le matos. Il est vrai que l'intérêt est bien souvent de faire évoluer son personnage vers l'état de demi-dieu en l'équipant des objets les plus puissants qui soient. Coffres, monstres, magasins... La recherche de l'objet ultime deviendra votre principale quête. Et certains items seront au centre de toutes les convoitises durant les parties multijoueurs. Pour satisfaire le public, les développeurs ont implémenté de nouvelles armes et armures magiques, mais surtout des objets de Set. Il s'agit simplement de différents artefacts de la même panoplie qui, une fois assemblés, apportent des pouvoirs phénoménaux au personnage. Ce genre de petit détail améliore grandement l'intérêt du jeu pour les collectionneurs. Côté magie, on peut remarquer l'ajout de quelques sorts d'invocation dans les deux branches déjà présentes : nature et combat. Avec tous ces objets magiques et ces sortilèges en poche, on s'aperçoit que l'inventaire se restreint rapidement. Les problèmes de stockage deviennent alors beaucoup plus importants que de sauver un village d'une bande de monstres assoiffés de sang. À moins de jouer à Tetris avec ses armures et ses épées pour réussir à les caser dans son sac, il existe un moyen beaucoup plus rapide : la mule. En fait, la mule de Dungeon Siege a été remplacée ici par un animal beaucoup plus agressif. Votre nouveau coffre sur pattes peut désormais rendre coup pour coup aux créatures qui l'agressent. C'est quand même bien plus pratique que de courir après sa mule qui s'enfuit dès qu'elle voit un moustique (que de souvenirs) ! Côté personnages, aucune nouvelle classe ne semble venir compléter les guerriers, rangers et magiciens déjà présents. On peut tout de même noter l'apparition du half-giant. Cette nouvelle race semble être disponible uniquement en tant que coéquipiers durant la campagne solo, puisqu'à la création de votre avatar, seule la race humaine peut être sélectionnée. Legends of Aranna arrivera à temps pour avoir sa place sous le sapin, encore faut-il que les défauts de la version originale ne se fassent pas trop sentir.

cyd

Deux jeux en un

La version de Dungeon Siege : Legends of Aranna comprendra le jeu original et son extension pour le même prix (30 $ aux États-Unis). C'est plutôt une bonne initiative qui permettra aux nouveaux joueurs de se lancer dans une aventure gigantesque pour une somme raisonnable sans déranger ceux qui possèdent déjà Dungeon Siege.

Moment de détente : petit pique-nique sur la plage en attendant de reprendre la route. Elle est pas belle la vie ?

OF ARANNA

C'est sympa ces petits lampions pour éclairer sa route lorsqu'on traverse le pont.



Premier arrivé, premier servi... À la vue d'un tel coffre on ne peut qu'être intéressé par son contenu.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

GENRE
Course

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts

SORTIE PRÉVUE
4e trimestre 2003

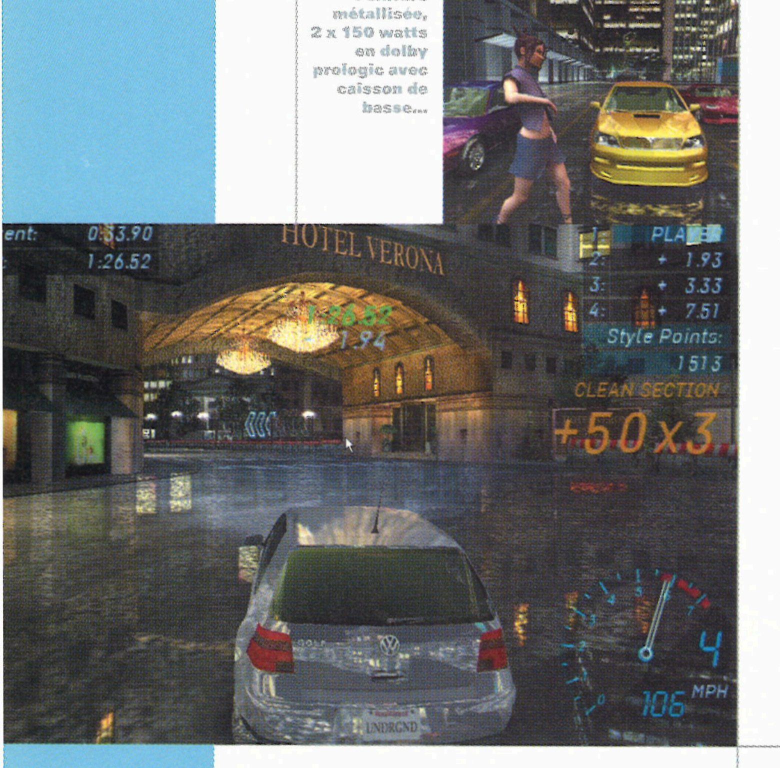
Après un épisode détonnant sorti en novembre 2002, Electronic Arts renouvelle la série des Need for Speed avec le très attendu NFS Underground. Cette version nous plonge davantage dans les courses illégales et surtout dans un loisir qui en passionne plus d'un : le tuning. Capot, ailes, portières, ailerons, toit, pot d'échappement ou encore enjoliveurs, tout y passe. Le nombre de modifications que l'on peut apporter à sa voiture est impressionnant. Vous pourrez même repeindre différentes parties de la carrosserie et lui ajouter des accessoires comme des néons, histoire de passer pour un caïd de la route ou pour le blaireau de service, tout dépend du point de vue. Mais quitte à avoir une voiture qui en jette, autant posséder un vrai petit bolide. Il sera donc possible de changer de nombreuses pièces comme le moteur, le turbo, les pneus ou encore la nitro pour améliorer les performances de votre voiture. Mais toutes ces jolies choses ont un prix, et pour se payer un véhicule à la mécanique bien huilée et à la peinture métallisée, il va falloir remporter de nombreuses victoires. Les courses se déroulent de nuit sur divers parcours qui forment une seule et même ville. Pour l'instant, les circuits et événements manquent de variété. On se surprend quand même à enchaîner les parties pour gagner un maximum de cash. Et puis évoluer dans une ville aussi splendide n'arrive pas tous les jours. Electronic Arts a vraiment mis le paquet sur l'environnement. La ville possède une foule de petits détails, de lumières, d'effets en tout genre qui nous collent à notre siège. Le gameplay n'est pas en reste pour autant puisque les bolides réagissent au doigt et à l'œil, et la sensation de vitesse est bien au rendez-vous. Évidemment, à l'instar des autres épisodes, il s'agit d'une conduite orientée arcade où le fun prime sur le reste. On regrette d'ailleurs l'absence de la police qui apporterait une touche fort sympathique durant ces courses effrénées en pleine ville. Vivement que l'on s'essaye à la version finale pour voir comment tout ça va évoluer. En tout cas, à l'heure actuelle, c'est l'éclate totale.

cyd


La ville fourmille de détails, à tel point que parfois, on a du mal à suivre le bon chemin.



Attention aux tête-à-queue, les dommages seront implémentés d'ici la version finale.



Peinture métallisée, 2 x 150 watts en dolby prologic avec caisson de basse...

Pied au plancher

Outre le fait de battre des concurrents lors de tournois ou en faisant plusieurs tours de circuit, NFS Underground offre quelques événements relativement prenants. On peut noter la présence d'un mode qui récompense les joueurs exécutant les meilleurs dérapages et un autre dans lequel il faut aller le plus vite possible, sur une ligne droite, sans casser son moteur et en évitant des obstacles. Merci Burnout 2 pour les idées !



L'ADSL À CE PRIX LÀ, ÇA VA DÉCOIFFER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
128 kbps	18,95 €	30 €
512 kbps	24,95 €	45,42 €

Prix mensuel TTC au 01/09/03 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet ADSL 128k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 128k, et de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valables dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Pour le 128k : débits maximaux de 128 kbps en voie descendante et de 64 kbps en voie ascendante. Pour le 512k : débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.



1000 JEUX À GAGNER ![(1)]

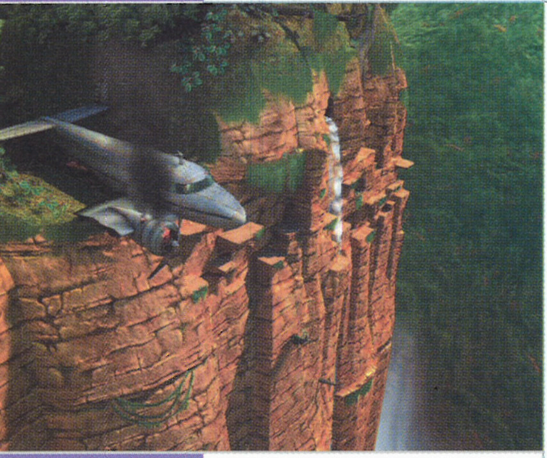
L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95€ TTC[(2)] • Aucun engagement de durée • Frais de mise en service offerts[(2)] • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

SIERRA ritual VALVE

(1) Jeu gratuit sans obligation d'achat du 23 octobre au 30 novembre 2003 aux personnes résidant en France métropolitaine.1000 jeux d'une valeur unitaire de 30 euros sont mis en jeu. Le réglement est disponible sur simple demande au siège de Tele2 France , 14, rue des frères Caudron 78458 Vélizy Cedex.Le réglement est déposé chez Maitre Garcia, huissier de justice à Versailles. Le réglement des opérations est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande. Remboursement des frais de timbre au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite à la même adresse. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/12/03. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914 058. © 2003 Valve, L.L.C. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, Counter-Strike, le logo Counter-Strike et Counter-Strike : Condition Zero sont des marques et/ou des marques déposées de Valve, L.L.C. Ritual et le logo Ritual sont des marques et/ou des marques déposées de Ritual Entertainment. Sierra et le logo Sierra sont des marques ou des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.



Tout va bien, je vais bien, tout va bien...

Les Chevaliers de Baphomet (Broken Sword en anglais) et sa suite, les Boucliers de Quetzalcoatl (The Smoking Mirror), font partie des bons jeux d'aventure sur PC, au même titre que Monkey Island ou Gabriel Knight. Revolution ayant travaillé sur d'autres projets pendant quelques années, il aura fallu attendre six ans avant qu'ils ne se décident à accoucher de ce troisième opus : The Sleeping Dragon, malicieusement adapté en « Le manuscrit de Voynich ». Ils sont très joueurs leurs traducteurs. Nous revoilà dans la peau de George Stobbart, jeune Américain au brushing imperturbable, juriste aventurier qui en plus d'Indiana Jones se prend maintenant pour Lara Croft. En effet, il grimpe, saute, longe des corniches, s'accroche aux gouttières, etc. Rien d'arcade je vous rassure, à part quelques passages où il faudra agir rapidement pour éviter la mort. Oui, on pourra clamser, mais c'est trivial, en deux essais maxi c'est réglé. Certains éléments du décor seront aussi déplaçables pour résoudre les énigmes. Ne fuyez pas, celles-ci sont réputées logiques

Une pervenche experte en armes ! Madame Atomic ?



GENRE
Aventure

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Revolution Software Grande-Bretagne

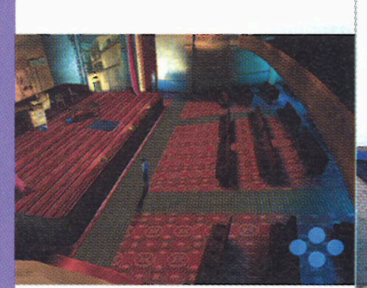
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

BROKEN SWORD : THE SLEEPING DRAGON



Je vous jure que ce n'est pas moi qui l'ai cassé.

et pas victimes du syndrome de la logique torturée, ce qui est rare. Niveau graphisme, certaines textures ont l'air un peu simplet, genre console, mais ça reste très mignon et fidèle au style de la série. Les objets interactifs seront reconnaissables à un petit icone brillant qui apparaîtra dessus. Cependant, il faudra bien fouiller car le moteur ne nous mâchera pas tout le travail. Ensuite, à vous d'étudier ou d'actionner l'objet ; classique et efficace. Tous les personnages parleront avec un accent d'origine à couper au couteau, qu'ils soient Français, Américains, Australiens, ou Faskil. On pourra mettre les sous-titres, mais le jeu devrait de toute façon être traduit entièrement dans notre langue. Une fois de plus, prions ensemble Saint-Casting, le patron des doublages réussis.





Cette fois, on ira boire chez les Anglais.

Le monde en danger ! Oui, encore

Ce pauvre George commence donc ses idioties en s'écrasant en pleine jungle du Congo alors qu'il devait rencontrer un scientifique pour breveter son invention, une incroyable machine à créer de l'énergie gratos. Hélas, ce dernier aura été tué à l'arrivée de George. La narration alternera plusieurs fois avec la jolie journaliste Nicole Collard, que l'on dirigera au début dans les rues de Paris. Celle-ci trouve le corps sans vie de Vernon Blier, un fameux hacker qu'elle venait interviewer. On aura voulu le faire taire (peut-être un coup de Valve ?). À première vue, aucun lien entre ces deux crimes, mais on connaît les histoires tordues, pleines de conspirations et de sectes fanatiques, écrites par les gars de Revolution. On sait que Georges et « Nico » sont encore tombés dans l'engrenage qui les obligera à sauver l'humanité, une fois de plus. D'ailleurs, ils pourraient s'en rendre compte plus tôt, vu que l'amorce de l'aventure ressemble énormément à celle du premier volet. Reste à voir le déroulement du scénario, mais je suis confiant. Broken Sword : The sleeping Dragon sera probablement à la hauteur de ses prédécesseurs.

fumble

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
VU Games

DÉVELOPPEUR
Liquid

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

WAR OF THE RING

Depuis la sortie du premier film en salle, la licence du Seigneur des Anneaux est exploitée pour tout et n'importe quoi, surtout côté jeux vidéo. Après le Beat Them All sauce EA, voici la version RTS de l'univers de Tolkien. Autant vous le dire tout de suite, la version que l'on a reçue à la rédaction est du genre Alpha finie par ma voisine (couturière, ça aide pas). Nous sommes d'ailleurs les premiers étonnés vu que ce titre nous avait laissé une très bonne impression à l'E3. Par exemple, la campagne solo n'est pas encore réglée. Du tout. Lors de la mission 1, on se retrouve avec une cinquantaine de gobelins qui déboulent dans notre base fraîchement construite pour tout raser dès les premières secondes. Heureusement, il est possible de s'exercer à quelques escarmouches. Mais après quelques minutes de jeu, le gars Caf' fronce les sourcils et se gratte le crâne l'air interrogateur : cette version est définitivement plus moche que dans ses souvenirs. Donc soit il picole, soit nous avons effectivement eu entre nos mains une build qui aurait dû finir au fond d'un broyeur à CD. Les environnements sont fades, les bâtiments manquent de détails, les sorts sont trop discrets... Une fois de plus, on est très loin de l'ambiance et de la qualité graphique de la version montrée à Los Angeles ou des screenshots que vous pouvez voir. Car, en plus, cette version a fait la forte tête pour dévoiler ses lacunes et ces images proviennent d'un dossier de presse. Un comble.

Y a du boulot !

Le principe du jeu est tout ce qu'il y a de plus classique : construire sa base, créer une armée et détruire tout ce qui n'est pas de sa couleur. Vous devrez choisir entre l'armée du bien et celle du mal. Dans les deux cas, les paysans devront chercher les ressources nécessaires (mine et nourriture) pour bâtir un village digne de ce nom. Upgrade, magie, unité de contact et tir à distance sont au rendez-vous pour mener cette guerre à bien. Pour vous aider à remporter la victoire, il est possible d'invoquer les héros légendaires du bouquin comme Aragorn, Gimli, Frodo, Legolas ou encore Gandalf. Ces personnages se dirigent un peu à la manière des héros de Warcraft III. Ils disposent de capacités et pouvoirs propres. Pour gagner des points d'expérience, ils ont juste besoin de taper, pas forcément tuer, des unités. À l'heure actuelle, ce procédé fonctionne également sur les bâtiments. Autant vous dire que les héros prennent vite du galon.
C'est tout de même dommage d'avoir entre les mains un univers aussi riche que celui du Seigneur des Anneaux et de ne pas se donner les moyens de réussir un RTS digne de ce nom. Il est clair que la version que nous avons n'est pas du tout à la hauteur de ce que nous attendions ou des souvenirs de certains. Attendons la version finale, en priant très fort pour que les créateurs du sympathique Battle Realms ne se soient pas ratés à ce point-là sur War of the Ring.

cyd



La version que l'on avait ne nous permettait pas de faire des captures et heureusement. Au moins là, ça donne envie !



Même avec Gandalf en soutien, je n'irai pas me jeter dans la gueule du Balrog !



Que ceux de nos lecteurs qui sont pilotes de chasse se réjouissent ! Lock On Modern Air Combat se profile enfin à l'horizon, et il devrait se poser sur nos bécanes dans le courant de l'hiver. Une demo jouable impressionnante est déjà disponible sur Internet, et la version dévoile encore un peu plus les charmes de la bête. Avec la célèbre série Flanker, les développeurs russes d'Eagle Dynamics nous avaient déjà habitués à d'excellentes simulations de joujoux volants meurtriers de l'ex-« empire du mal », ce qui changeait agréablement des sempiternelles virées en F-quelque-chose. Cette fois-ci, ils placent la barre encore plus haut, puisque leur bébé aligne sur la piste de décollage pas moins de huit avions pilotables différents, dont trois



Certes, le A-10 est équipé de missiles air-air, mais il est tellement plus drôle de dézinguer les hélicos d'une rafale d'obus antichars de 30 mm.

LOCK ON MODERN AIR COMBAT

GENRE
Simulateur de combat aérien
ÉDITEUR
Ubi Soft
DÉVELOPPEUR
Eagle Dynamics Russie
SORTIE PRÉVUE
Hiver 2003

combattent pour le compte de l'OTAN. O.K., il y a trois versions du Mig 29, le A, le C et le modèle occidentalisé qui vole dans l'armée de l'air de l'Allemagne réunifiée, mais le F-15C, l'A-10, les Su-27, Su-33 et Su-25 méritent le détour. Reconstitués avec un souci maniaque du détail, ils devraient satisfaire les plus fanatiques des pinailleurs. Bien entendu, des dizaines d'autres engins hanteront les cieux de Lock On, et si on ne peut pas monter dedans, au moins on pourra les faire exploser à coups de missiles, ce qui est presque aussi bien.



Une cour de récréation de belle taille

Plus de 250 000 km², soit la moitié de la France. Cet immense terrain de jeu, qui englobe toute la Mer Noire mais se concentre principalement sur la Crimée, la Mer d'Azov et le nord ouest du Caucase, fourmille de renseignements stratégiques (des milliers de villages, dont chaque maison a été méticuleusement reproduite). Généreusement saupoudrés de dizaines de tanks, batteries anti-aériennes, entrepôts stratégiques et autres écoles maternelles qu'on nous affirme pleines d'armes chimiques, les paysages urbains et campagnards devraient être merveilleusement distrayants à cribler indistinctement d'ogives thermobariques et d'obus perforants/incendiaires à l'uranium appauvri. En plus de combler les puristes par sa précision encyclopédique, Lock On devrait aussi faire la fortune des vendeurs de cartes graphiques. Les effets atmosphériques s'annoncent remarquables, avec des nuages volumétriques qui dérivent au gré du vent, et les textures des avions sont d'une finesse exceptionnelle. Quand on s'arrête pour admirer les précautions d'emploi inscrites en cyrillique sur les bombes à fragmentation qui vous pleuvent sur la gueule, c'est qu'un nouveau cap a été franchi dans le rendu visuel des jeux vidéo. Les paysages sont splendides, riches et détaillés comme seule la cartographie par satellite peut le permettre, et quand vous tomberez lentement en spirale vers les vallées riantes de la région de Novorossisk, vous vous demanderez rêveusement sur lequel de ces millions d'arbres magnifiques vous préférez vous écraser. Affûtez vos Sidewinders, on se retrouve dans quelques semaines pour le test complet.

atomic

Le Su-25 est vieux et moche, mais sa puissance de feu en attaque au sol impose le respect.





Le magnifique Su-33 : un Flanker conçu tout exprès pour s'écraser sur les porte-avions.

Gen4 PC
"Interrogatoires, fouilles, confrontations...
Une enquête passionnante !"
JeuxVideo.com
"Une histoire que n'auraient point reniée
Conan Doyle et Bram Stocker".
JustAdventure.com
"The Black Mirror donne la chair de poule [...]-
Un véritable conte lugubre !".
Aventurepc.com
"The Black Mirror risque bien
d'être la bonne surprise de cette fin d'année".

THE BLACK MIRROR

Une aventure à faire frémir !

Un jeu d'aventure en 3D
dans une atmosphère sombre et inquiétante

Une multitude d'énigmes, 24 personnages mystérieux
et plus de 150 lieux angoissants

CD ROM PC

12+
www.pegi.info

FUTURE GAMES



www.microapp.com/black-mirror

Micro Application

TRACKMANIA

GENRE
Course en kit

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Nadeo France

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

Ah les Playmobils c'était bien, mais comparé aux Legos, ça valait pas tripette. Rha, je me rappelle les possibilités incroyables de ces petits blocs ! Trackmania, c'est un peu pareil. Le principal intérêt de ce jeu de voitures réside dans la possibilité de construire vos propres courses grâce à l'éditeur inclus, simple et efficace. Vous ne serez limité que par votre imagination pour agencer les différents éléments à votre disposition. Vous pourrez construire une course dépouillée dans le tracé, mais très technique dans le pilotage, ou au contraire, laisser de côté la maîtrise du véhicule pour tendre des pièges limite déloyaux à vos futurs adversaires, comme un saut à l'aveugle après un looping. Car oui, le jeu s'adresse en premier lieu au multijoueur, que ce soit par Internet ou en Lan pendant la pause déjeuner. Il sera livré avec un certain nombre de circuits prédéfinis que vous arpenterez en mode Course. En battant le meilleur temps, vous aurez accès aux pistes suivantes. Plus orientés réflexion, les « Challenges » vous proposeront de construire vos circuits en découvrant le meilleur parcours entre le point de départ, d'arrivée, et les différents checkpoints, mais avec un nombre très limité de blocs. Et là, ça devient du délire complet : on fait des suppositions idiotes (« et si je passais DANS les cactus ? ») et des paris dangereux dans le seul but de grappiller quelques secondes sur son dernier chrono. Histoire de se motiver un peu plus, le fantôme de votre meilleure course servira de référence pour vous permettre de vous améliorer.



Le tracé de ma course vue de l'éditeur et du sol.

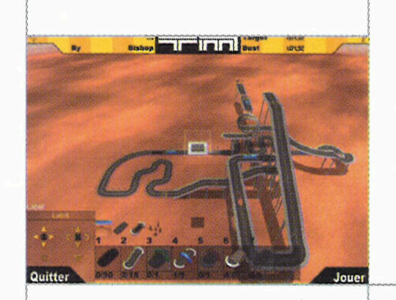


Fastoche... Mais si !

Frustrant de se faire doubler par son ghost.

3 ... 2 ... 1 ...

Graphiquement une certaine sobriété est de rigueur afin d'afficher le plus grand nombre de joueurs et de blocs, même sur de petites configurations. Cela devrait permettre de jouer à peu près n'importe où, dès l'instant où vous pouvez installer DirectX 9. L'objectif avoué de Nadeo est de proposer un produit addictif reposant sur la communauté qui se créera autour du produit. Il sera à ce titre possible de customiser la skin de sa voiture. Il ne sera en revanche pas envisageable (en théorie hein, on fait confiance aux petits malins) de créer de nouveaux blocs pour construire des parcours toujours plus débiles. Cela restera l'apanage du développeur qui les mettra à disposition des joueurs à une fréquence que l'on espère régulière. Trackmania ne sera sûrement pas le jeu de l'année, mais s'il continue dans sa voie, il pourrait bien vous voler un petit paquet d'heures de travail à votre insu. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.



bishop

Maîtrisez-vous le **Rumble**?

Avec le **P2500 Rumble** Pad de Saitek!

Aussi disponible



P220 Digital Pad   P880 Dual Analog Pad   P3000 Wireless Pad

Saitek

MAX PAYNE 2 : THE FALL OF MAX PAYNE

GENRE
FPS Bullet-timisé

ÉDITEUR
Rockstar Games

DÉVELOPPEUR
Remedy Finlande

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003



Toujours aucune info sur Mona, qui ressemble étrangement à Demi Moore... On va donc continuer à la mater, en attendant.

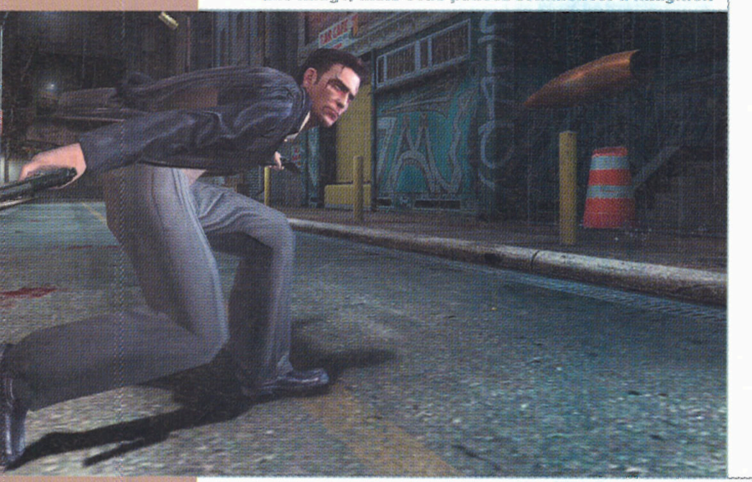
Rockstar Games continue de distiller les informations au compte-gouttes sur son « film noir love story ». La version que nous avons vu tourner nous a mieux permis de nous rendre compte des possibilités de ce titre, et potentiellement, ça dépote. Le moteur graphique confirme donc les bonnes impressions de la précédente présentation : le rendu des niveaux est très réaliste et on retrouve l'atmosphère générale du premier opus. En cherchant vraiment bien, on pourrait malgré tout lui reprocher son aspect parfois un peu carré, mais comme l'action se situe en zone urbaine, cela reste très secondaire.

Stayin' alive

Le moteur physique est alléchant, rappelez-vous les vidéos d'Half-Life 2, c'est presque la même chose, les deux utilisant HAVOK. Max marche sur une palette en équilibre sur le bord d'un muret, son poids entraîne la chute de l'ensemble. De la même manière, il lui arrivera de renverser des objets s'il tape dedans. On rêve déjà de pouvoir plonger à travers des piles de cartons pour prendre les méchants à revers. Tous les objets ont donc des caractéristiques précises, et devraient réagir comme on s'y attend : les objets lourds tombent, tandis que les pneus rebondissent (par exemple, hein, je pourrais vous parler des caisses aussi). Pour accroître encore le sentiment d'immersion, l'inertie des déplacements des personnages est gérée. Ainsi, s'ils prennent une balle dans l'épaule en courant, leur corps continuera d'avancer tandis que le bras partira en arrière. Étonnamment, il semblerait que les balles ne traverseront pas les surfaces. Autrement dit, vous pourrez vous cacher derrière des cartons vides, vous serez à l'abri des tirs ennemis. Enfin, jusqu'au moment où ils seront tous tombés par terre. L'intelligence artificielle nous est promise sans script, mais on va attendre de voir quand même, c'est généralement un sujet sensible. Max bénéficiera de quelques nouveaux mouvements, comme le rechargement de son arme en tournant sur lui-même (imaginez Travolta dans « Saturday Night Fever », mais avec une arme et habillé en noir) ou la capacité de rester au sol après un plongeon pour finir d'abattre ses adversaires. D'ailleurs, plus vous en éliminerez en bullet time, et plus celui-ci sera ralenti.

Les vêtements sont très finement modélisés.

Le rechargement rotatif en action. Bon là c'est une image, mais vous pouvez commencer à imaginer.

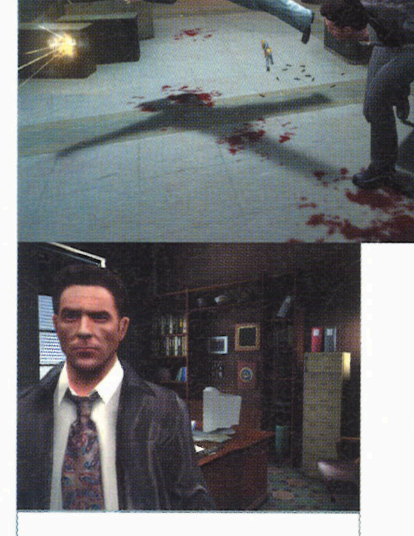


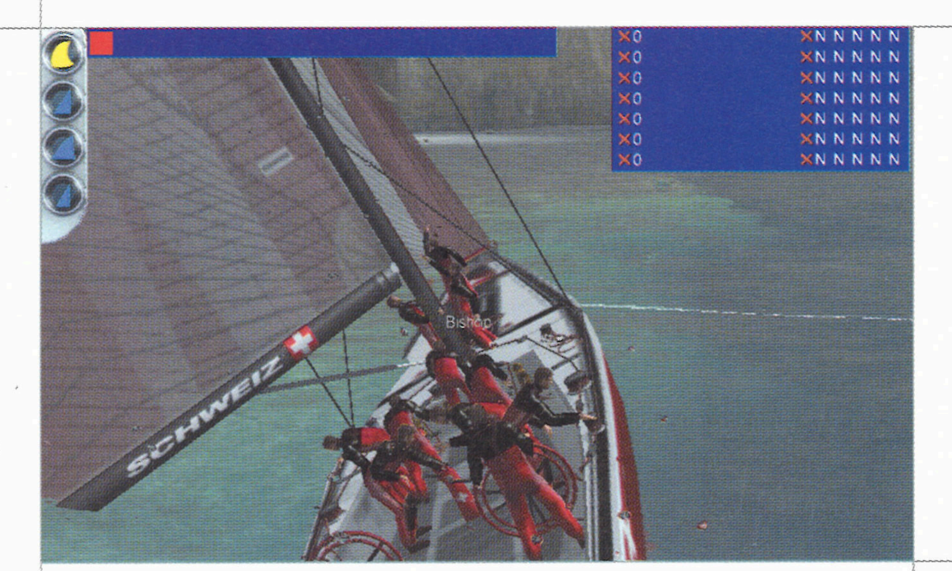
Une vraie mise en scène

On se rapprochera un peu plus du film interactif grâce à certains effets, tels que la présentation des personnages en gros plans avec leur nom en incrustation, des travellings, des zooms, des contre-plongées, et un tas d'autres plans qu'on apprend dans toutes les bonnes écoles de cinéma (et probablement dans les mauvaises aussi). Le jeu, quant à lui, semble loin d'être moyen, même si les nouveautés du gameplay sont presque inexistantes. Toutes les confirmations dans le test à venir bientôt puisque la date de sortie n'a pas bougé.

bishop

De mon temps, on ne jouait pas comme ça à saute-mouton.





VIRTUAL SKIPPER 3

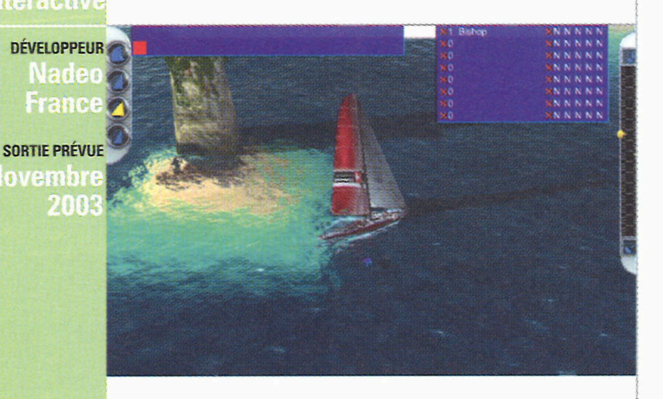
GENRE
Simulation

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

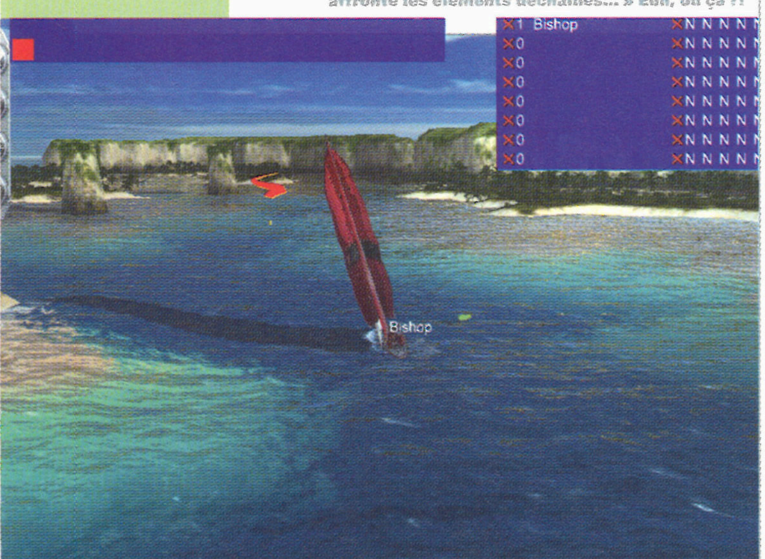
DÉVELOPPEUR
Nadeo France

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

Moi, la mer et les océans, ça me fascine. Vous imaginez la quantité d'eau que ça représente ? Ne dites pas oui, c'est au-delà de la conception qu'on peut en avoir. C'est comme la distance de la terre au soleil. Quand on y pense, on se rend compte qu'on est bien peu de chose, ma brave dame. J'y songeais à nouveau en jouant à Virtual Skipper 3. L'eau dans le jeu est incroyablement belle et réaliste. Plus que dans Pirates des Caraïbes, c'est dire. Mais ça n'est pas le seul élément à avoir profité du lifting offert à cette nouvelle version : les nouveautés coulent à flot. Les bateaux, par exemple, sont plus réalistes et plus détaillés qu'auparavant. Vous pourrez naviguer sur quatre modèles différents : le trimaran de 60 pieds, l'ACC (Coupe de l'America), le Melges 24 ou encore l'Offshore Racer. Les passionnés apprécieront. Ils fendront les flots sur les cinq plans d'eau que l'on connaissait dans Virtual Skipper 2, ainsi que dans la toute nouvelle baie de Sydney, célèbre pour son inaltérable beauté et son fabuleux opéra. Par ailleurs, on nous promet toujours plus d'immersion, notamment grâce à une gestion encore plus réaliste des courants, de la force du vent (plus il est fort, plus les vagues sont grosses), du climat ou encore de l'écoulement du temps, afin de profiter du charme des courses de nuit.

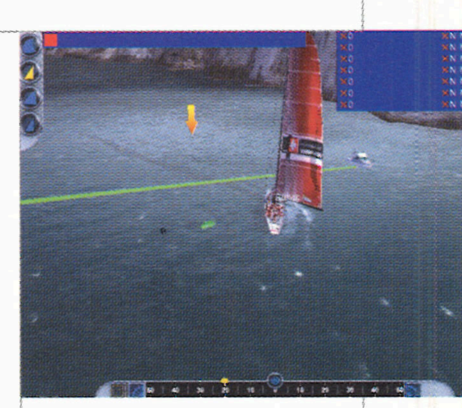


« Seul au monde, Bishop, le valeureux marin, affronte les éléments déchaînés... » Euh, où ça ?!



Passe moi l'aspi...

Si vous avez toujours été passionné par les courses de régates sans jamais oser vous jeter à l'eau, Virtual Skipper 3 est fait pour vous, puisqu'il inclura un mode tutorial qui vous inculquera toutes les finesses et les subtilités de ce sport nautique : prise au vent, comment aborder les vagues, gérer son spi (vous savez bien, la voile triangulaire qui sert au vent arrière et aux allures portantes), etc. Vous pourrez également régler le niveau de difficulté, et profiter au maximum de l'expérience, quel que soit votre degré de maîtrise. Une fois que vous serez parfaitement entraîné, vous irez vous mesurer à des adversaires humains sur Internet, et organiser ou participer à différentes courses. Petite nouveauté sympathique, pour vous joindre à une partie, vous deviez auparavant attendre que la course se finisse. Vous rejoindrez maintenant la course en tant que spectateur, et observerez vos opposants en patientant jusqu'au prochain départ. Enfin, vous pourrez créer vous-même vos régates en définissant les courants, les vents ou les points de passage.



La flèche verte indique une bonne prise au vent.

...on dit «LE spi»

La version que nous avons reçue n'était pas totalement finalisée, mais laisse présager le meilleur pour le test. À part quelques mouvements bizarres des concurrents partis s'échouer sur des bancs de sable, tout est fluide, liquide et enchanteur. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale pour voir si des joueurs novices, comme moi par exemple, peuvent effectivement s'adonner facilement à ce sport qui a définitivement le vent en poupe.




bishop

Avant de commencer cette preview, je dois vous poser quelques questions : avez-vous envie de vous promener en public habillé d'un rideau ? D'être affublé d'un nom complètement ridicule ? De bouffer du miel, vautré sur un divan, en renversant du vin partout ? De prendre des coups de poignard dans le bide ? Si vous avez répondu par la négative à une de ces questions, Pax Romana n'est probablement pas fait pour vous. Si, en plus, vous n'aimez pas les jeux de stratégie militaire, si vous n'avez pas envie de plonger tout au fond des boyaux du pouvoir et qu'en outre, le commerce méditerranéen des amphores en peau de loutres ne vous dit rien, c'est que vous n'avez vraiment rien à faire ici. Sortez, allez, barrez-vous avant que j'appelle la sécurité. Si en revanche tout ça vous paraît fascinant, que vous construisez des aqueducs pendant votre temps libre, que vous adorez les gladiateurs et que vous pensez qu'il est urgent de tuer les Gaulois afin de leur apporter les merveilles bienfaisantes de la civilisation, alors restez avec moi car la suite pourrait vous plaire.



Les Rouges contre les Bariolés : Astérix n'a aucune chance.

GENRE
Stratégie/gestion

ÉDITEUR
Wanadoo Editions

DÉVELOPPEUR
Galiléa France

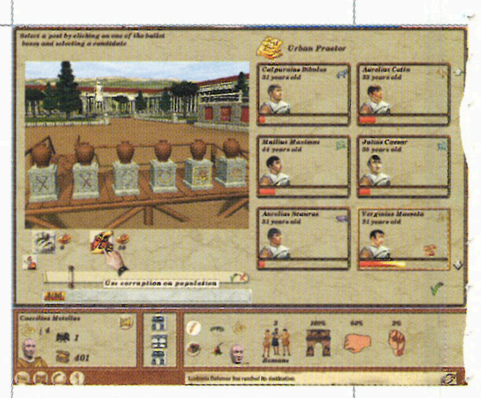
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

PAX ROMANA

Romani ite domum !

Côté technique et graphismes, pas de quoi pavoiser : c'est le service minimum. Mais l'intérêt du jeu n'est pas là. Jugez plutôt : vous dirigez une puissante faction de la République de Rome, un ou deux siècles avant J.C. (Jules César), et votre but personnel va être de noyauter complètement le gouvernement par de subtiles entourloupes. Pour ça, vous devrez faire élire vos fidèles aux postes de responsabilité, en flattant la plèbe et en usant de toutes les ficelles de la démagogie. Vous éliminerez brutalement vos concurrents ou vous les rallierez à votre cause. Vous exploiterez les absurdes superstitions locales pour contrôler la populace, et votre immense fortune, alliée à votre vaste réseau de relations douteuses, serviront aussi bien à déstabiliser vos adversaires qu'à corrompre les tribunaux. Un large éventail de pratiques politiciennes honteuses qui, fort heureusement, appartiennent bien sûr à un lointain passé. Mais comme disait Madeleine Albright avant de bombarder la Yougoslavie, à quoi bon entretenir une puissante armée si on ne peut pas s'en servir ? C'est pourquoi une fois élu Consul, vous aurez la joie de manœuvrer les invincibles légions romaines à votre guise, et pourrez envahir vos voisins sous les applaudissements du peuple. Pour la plus grande gloire de Rome évidemment, mais aussi la vôtre. Si tout va bien vous devriez ainsi pouvoir mettre le Sénat dans votre poche, vous faire nommer Empereur-Dieu, et abolir cette stupide République pourrie par l'argent et la corruption. Cerise sur le gâteau à l'huile d'olive, si vous préférez vous concentrer sur la guerre et la diplomatie, le mode de jeu stratégique vous permet de laisser complètement de côté la politique et le commerce. Vous pourrez ainsi diriger directement des nations entières, dans une grande campagne offrant près de 300 ans de massacres et de pillages, seul ou entre amis (jusqu'à six joueurs).

atomic



Rien de tel qu'une distribution gratuite de pain pour aider l'électeur à faire le bon choix.





MAINTENANT DANS VOTRE MAGASIN

LES 3 FONT LA PAIRE!



26 DOUBLES DVD COLLECTOR A PRIX CANON !

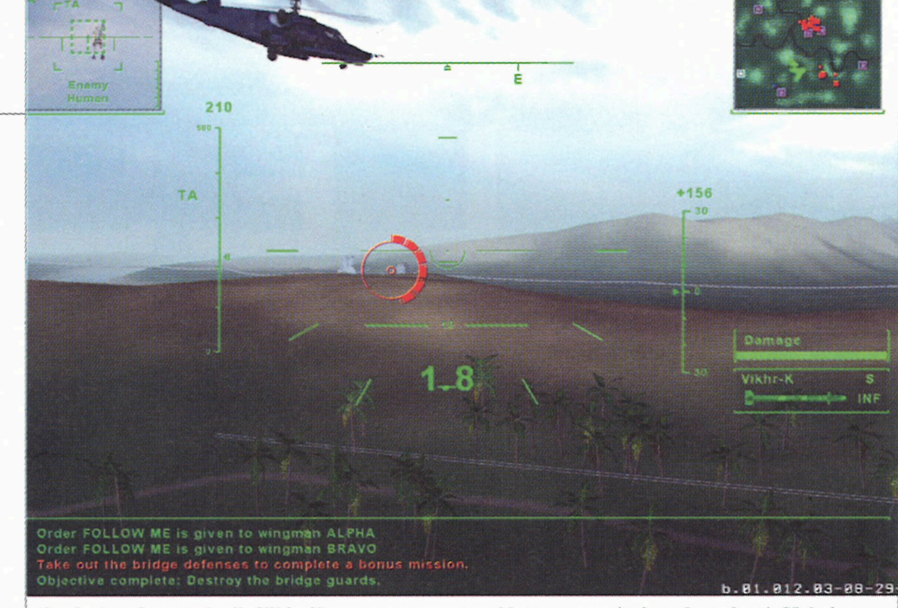
Les Russes de G5 Software ont une vision bien pessimiste de l'avenir. Tenez, ils nous prédisent par exemple qu'en 2005, les terroristes du monde entier se seront unis sous une même bannière, disposeront même de leur propre pays, et d'une force armée indépendante, tout ça pour mieux faire régner terreur et chaos. Après pareille prémonition, les gars de G5 auraient très bien pu noyer leur désespoir dans l'alcool de patate, ils ont préféré en faire un jeu avec des hélicoptères. Et vu que le genre est plutôt sous-exploité sur nos PC, on ne va pas s'en plaindre...
Dans Fair Strike, dont l'action se déroule dans un futur proche, vous incarnerez un pilote d'hélico, enrôlé dans une organisation internationale chargée de mettre à mal cette « nation terroriste ». Au menu, pas moins de six hélicos à piloter, au travers d'un mode solo comportant quatre campagnes non linéaires, réparties sur quatre régions du monde : Caraïbes, Asie du Sud-Est, Proche-Orient et Europe de l'Est. Un mode multi offrant les déclinaisons classiques du genre est également à l'affiche.Le jeu est clairement orienté « action », mais offre néanmoins la possibilité d'opter pour un pilotage plus réaliste. En clair, on n'aura donc pas droit ici à un simulateur pointu, à la Flight Sim, mais à un jeu d'arcade qui permettra cependant de se compliquer la vie au niveau de la conduite de l'engin, pour ceux qui aiment se la jouer poulpe

GENRE
Action à pales

ÉDITEUR
Buka Entertainment

DÉVELOPPEUR
G5 Software Russie

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2003



Ouais, je sais, un missile Vikhr-K contre un pauvre soldat avec sa pétoire, c'est abusé. Mais bon, j'en avais une caisse sous le coude...

FAIR STRIKE

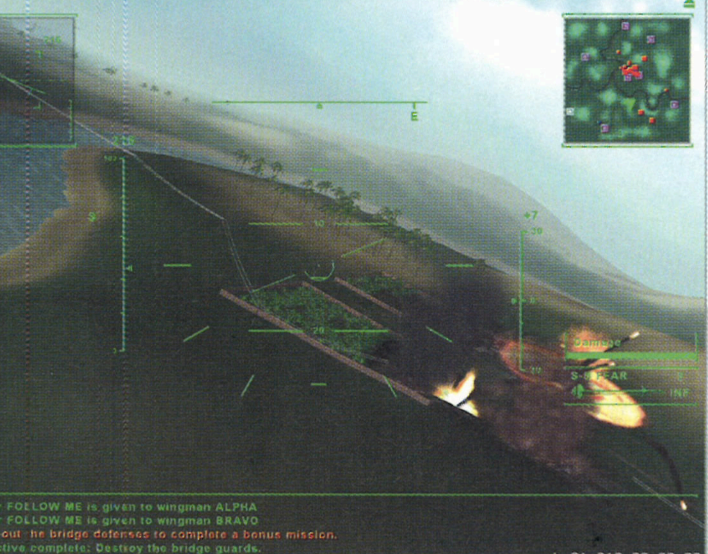
et contrôler whatmille commandes en même temps. En mode Action, les commandes seront proches de celles d'un FPS (orientation à la souris, déplacement au clavier), et l'hélicoptère aura un comportement physique simplifié.
En mode Simulation, par contre, il vous faudra gérer la panoplie complète des instruments de bord, et votre mixer volant aura un comportement beaucoup plus réaliste.

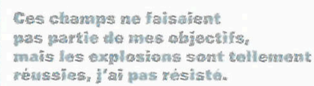
Wingmen Commander

Chacune des quatre campagnes est construite en arborescence, brisant la linéarité habituelle pour laisser au joueur le choix de l'ordre dans lequel il désire effectuer les différentes missions. Les objectifs sont variés : destruction pure et simple d'infrastructures terroristes, escorte de convois, transport de troupes, vous aurez même à anéantir une énorme plantation de cannabis. Que du politically correct. Voilà qui devrait faire plaisir aux associations bien pensantes qui n'apprécient que moyennement le fait qu'on puisse écraser des piétons dans Vice City, au hasard... L'utilisation des « wingmen » sera un point-clé dans le bon déroulement du jeu. Il faudra donc prendre le temps de bien les équiper, et surtout en faire une utilisation judicieuse. La plupart des missions seront d'ailleurs impossibles à terminer sans leur aide. Techniquement, la pré-version que nous avons pu tester était déjà bien aboutie. Graphiquement, le moteur 3D est agréablement efficace. Il affiche un niveau de détail impressionnant, même sur des configs moyennes. La partie sonore n'était pas encore complètement implémentée, mais la musique, qui n'a rien à envier aux productions hollywoodiennes, laisse augurer du meilleur.
À tous ceux qui attendaient un digne successeur à Comanche, gardez un œil sur Fair Strike.
Il pourrait bien être la bonne surprise que vous n'attendiez plus.

faskil







Ces champs ne faisaient pas partie de mes objectifs, mais les explosions sont tellement réussies, j'ai pas résisté.



RETURN OF THE KING

GENRE
Beat'em all

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Stormfront Studios
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

Non ! Je veux pas y jouer ! Ça va tout me gâcher l'histoire ! Quoi ? J'ai déjà lu les bouquins trois fois et je sais parfaitement comment ça finit ? Euh... Ah oui tiens. Bon ben, allons-y alors. Un jeu bien bourrin, c'était sûrement le meilleur support pour transposer sur PC toute la finesse de la version cinéma de Peter Jackson de cette œuvre majeure : avec de la baston, de la castagne, et un peu de blabla. En tout cas, ça tient plus éveillé que la prose de Tolkien... Bref, on avait pas eu droit au Seigneur des Anneaux : les Deux Tours sur PC, et c'est bien dommage, mais Return of the King (Le Retour du Roi) m'a l'air tout aussi bien, voir exactement pareil, vu que le moteur ne paraît pas avoir changé. C'est tout en 3D, beau, bien animé et ça rame pas trop, même avec une armée de gobs à l'écran. Côté gentils, on a droit à pas mal de persos : Aragorn, Legolas-la-tafiole, Gimli, Frodo, Sam, Bishop, et même le magnifique Gandalf qui, décidément, poutre, sa maman. Tous ces persos pourront augmenter leurs compétences selon leur spécialisation : corps à corps, distance, magie, infiltration pour les Hobbits ou vannes à deux balles pour Bishop. La prise en main au clavier et à la souris m'a l'air assez bonne pour l'instant : on se dirige facilement dans la bataille et on enchaîne des coups d'un ennemi à l'autre avant de les achever avec aise. De plus, la possibilité de parer, ou même d'esquiver, semble offrir quelques passages techniques sympas. On ne fait donc pas que foncer dans le tas, il faut connaître ses cibles, en éliminer certaines avant d'autres, savoir gérer un face à face, etc. Les contrôles permettent évidemment des coups assez variés, sans oublier les armes à distance et les attaques spéciales.



YOU SHALL NOT PASSe moi le sel !

Comme au cinéma...

Le seul truc un peu bizarre dans le gameplay, c'est la gestion de la caméra. C'est dû, je pense, à un choix de design assez intéressant : ils ont voulu un visuel très cinématique qui plonge le joueur au cœur de l'action comme dans le film. Les ennemis sont tout autour et sont occupés à se fritter avec des personnages secondaires (des gardes ou des civils par exemple). Ce qui donne lieu à un véritable champ de bataille dans lequel on se perd. Les vagues de candidats au jeu de l'épée dans le bide se succèdent de façon effrénée, on est parfois submergé. Pas que ça semble trop dur, non, mais je crois qu'on ne gagnera pas en bourrinant n'importe comment. Voilà, à présent, faut juste espérer que ça ne sera pas trop répétitif, parce que les gobelins, c'est vert, ça tache et ça lasse. Electronic Arts nous promet des terrains stratégiques pour épicer le combat, des machines de guerre et un peu de plate-forme (pour amuser Legolas, probablement), ainsi qu'un mode Coopératif à deux joueurs, en LAN ou en Hot-Seat. Faut voir ce que ça va donner... En tout cas, je suis toujours content d'accueillir un bon fracasse-leur-face sur PC, alors Return of the King n'a pas intérêt à me décevoir sinon je... Ah, attendez, Bishop me fait savoir qu'il ne sera pas dans le jeu ? Boycott ! Envoyez des pétitions à EA !

fumble



Et vous trouvez ça Troll ? (O.K., je sors).



Il faudra castrer tous les gobelins. Tous !





TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: +40 Reggae.. 1563. Vous pouvez choisir parmi 40 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence 1563.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba...

RAP / RNB
- 03 Bonnie and Clyde 55305
- 113 fout la merde 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 21 questions 54940
- 7 days 54683
- Always on time 55881
- Angela 55594
- Another day in paradise 56083
- Art de rue 55607
- Assassin de la police 55299
- Au nom de la rose 56494
- Au summum 54580
- Avec classe 55024
- Avoir des potes 55289
- Baby boy NEW 53068
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Beautiful 54511
- Belsunce breakdown 56612
- Block party 55777
- Break ya neck 54378
- Bump bump bump 54113
- Business 55939
- California Love 54245
- Changes 54247
- Cleaning out my closet 55672
- Crazy in love 54643
- De l'or entre les mains 54720
- Destinée 55037
- Dilemma 55917
- DJ 54647
- Don't know what to tell ya 55496
- Dr. Hannibal 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Enfants du ghetto 55077
- Entre deux mondes NEW 54963
- Family Affair 56799
- Faster than you know NEW 54981
- Fighting temptation NEW 53043
- Forgot about Dre 54249
- Freestyler 55582
- Frontin' 54855
- Gangsta's Paradise 56685
- Give me the light 54070
- Gravé dans la roche 54495
- Hey oh NEW 54957
- Hey sexy lady 54388
- Hotel Commissariat 54638
- I believe I can fly 55715
- I Can 54138
- I got 5 on it 56689
- I know what you want 54373
- I need a girl 56301
- I'll be missing you 55430
- In da club 54158

POP / ROCK
- '74 - '75 54945
- A girl like you NEW 54991
- After the gold rush NEW 54960
- All apologies 54141
- Anthem NEW 54978
- Asche zu asche 54314
- Back in black 54392
- Basket Case 55791
- Be my baby NEW 53071
- Beat it 54278
- Beautiful days NEW 54958
- Big in Japan 54906
- Billie Jean 56202
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- Breathe 54770
- Bring me to life 54364
- By the way 56555
- Californication 56760
- Carnival Girl NEW 53008
- Chop Suey NEW 53113
- Clocks 54312
- Close to me 55141
- Come as you are 55713
- Complicated 55764
- Cry me a river 54177
- Danger NEW 53079
- Date with a night NEW 54973
- Don't you NEW 53067
- Doo wap 54821
- Du hast 55281
- Enter sandman 55654
- Every breath you take 55817
- Every you every me 54282
- Everybody wants to rule the world NEW 53049
- Faint 54671
- Family portrait 54510
- Fear of the dark 54408
- Feel 55151
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Get busy 54661
- Go to sleep NEW 54980
- Going under NEW 53041
- Hard as a rock 55301
- Hell bells 55273
- Hexagram NEW 53078
- Highway to hell 55688
- Hollywood 54708
- Hotel California 56765
- House of jealous lovers NEW 53098
- Hunting high and low NEW 53054
- I love rock'n'roll 55640
- I was made for loving you NEW 54984
- I'm with you 54515
- Ich will 54385
- In the end 54219
- In too deep 55782

POP / ROCK (suite)
- Such a shame NEW 53069
- The bitter end 54283
- The call of Ktulu 54133
- The final countdown 54551
- The rock show 55692
- The unforgiven 54136
- The wall 55902
- Thriller 54277
- Thunderstruck 54393
- Time is running out NEW 54974
- Tom's Diner NEW 53029
- Tonight's the night NEW 54969
- Tout l'or des hommes NEW 53010
- Truly, Madly, Deeply NEW 54998
- We are the champions 56764
- We still need a song NEW 54970
- White flag 54942
- Wildest Dreams NEW 53034
- Words NEW 53009
- You came NEW 53066
- You rock my world 56800
- +530 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- Apologie 54047
- Cinglés NEW 54987
- Clandestino 56179
- Dernière danse 54382
- French Kiss NEW 54989
- J'ai demandé à la lune 56096
- J'veux du soleil NEW 53019
- Je cours 54857
- Jeune et con 55779
- King Kong Five NEW 54962
- L'aventurier 56097
- Lambé an dro 54048
- Le bruit et l'odeur NEW 53085
- Le chemin 55056
- Le petit train NEW 54994
- Le vent nous portera 56769
- Mais pas chez moi NEW 53001
- Mala Vida 56178
- Manu chao 54391
- New York avec toi NEW 53050
- Salut à toi 54033
- Sauver cette étoile NEW 53062
- Singing in the shower NEW 54995
- Te revoir NEW 53086
- Tostaky 54054
- Un jour en France 56383
- Un singe en hiver NEW 53100
- Voiture française NEW 53111
- +120 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
- 3ème sexe 54461
- À nos actes manqués 54275
- A toutes les filles NEW 53057
- Alexandrie Alexandra 56222

100% POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de Persomobiles™ seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

- Into you NEW 54976
- J't'emmerde 54784
- Je danse le mia 56145
- Jenny from the block 55131
- Juste un looser NEW 53072
- Killing me softly 56362
- La vengeance aux deux visages 54457
- Le mur du son 54497
- Le son des bandits 56054
- Love at first sight 54816
- Ma Benz 55287
- Ma conscience 54587
- Make it clap 54384
- Match nul 54501
- Mesmerize 54321
- Never leave you 54952
- No No No NEW 54966
- Noble art 54758
- P.I.M.P NEW 54992
- Petit frère 55610
- Pose ton gun 54764
- Pour ceux NEW 54964
- Pour les anciens NEW 54965
- Pris pour cible 55955
- Qui est l'exemple 56906
- Qui veut la peau de mon Crew 55288
- Rapper's delight 54664
- Real slim shady 56618
- Right Thurr NEW 54975
- Rise and fall 54592
- Sales gosses 54757
- Scandalous 54492
- Sing for the moment 54520
- Stan 56634
- Still D.R.E. 54246
- Survivor 56637
- Sweet soca music 54588
- Symphony NEW 54979
- The next episode 56632
- U remind me 56770
- Une femme avec une femme 54154
- Where is the love 54747
- Without me 56143
- Yeah you know it 54487
- +280 Rap! 1554

- Innervision NEW 53114
- Jump 55656
- Karma Chameleon NEW 54985
- Karma police 55280
- Kashmir 54415
- Killing in the name 55292
- La grange NEW 53115
- Lifestyles of the rich and famous 54405
- Lithium 54146
- Live is life 54485
- Long distance NEW 54982
- Losing grip 54276
- Luka NEW 54999
- Manic monday NEW 53055
- Master of puppets 54132
- Minerva NEW 53018
- Mobscene NEW 54974
- Mutter 54375
- New born 54137
- New killer star NEW 53099
- No letting go 54915
- Nothing else matters 54135
- Numb 54896
- On the beach 54134
- One night in Bangkok NEW 53016
- Over my shoulder NEW 53104
- Paint it black 55750
- Personal Jesus 56686
- Points of authority 54221
- Rape me 55349
- Reality NEW 53077
- Rock your body 54956
- Satisfaction 56475
- Seven nation army NEW 53097
- Shout NEW 53070
- Sk8er boi 54159
- Smells like teens spirit 55340
- Smile to shine NEW 53074
- Smoke on the water 55427
- Smooth crimal 55426
- Someday 54955
- Somewhere I belong 54222
- St Anger 54657
- Stairway to heaven 56790
- Still waiting 54433
- Stuck NEW 54972

- Allumer le feu 56228
- Besoin de rien, envie de toi 55048
- Capitaine abandonné NEW 53060
- Dans les yeux d'un autre NEW 53061
- Désenchantée 56214
- Dis moi que l'amour 54672
- Elle a les yeux revolver 54411
- En apesanteur 54186
- En chantant 55327
- Entre nous 55456
- Envole-moi 54276
- Et l'on y peut rien 54595
- Eve lève-toi 54561
- Fan 54356
- Hélène NEW 53028
- Hymne à l'amour 54013
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'ai pas vingt ans 54641
- Je te donne 55319
- Je te promets 54555
- Je trace 54706
- Je voulais te dire que je t'attends 54776
- L'aigle noir 55690
- L'âme stram gram 55838
- L'amour est mort NEW 53081
- L'amour est un soleil 54318
- La beuze-Le frunkp 55210
- La fille du coupeur de joints 55803
- La solitudine 54489
- Laissons entrer le soleil 54577
- Le cri du papillon NEW 54967
- Le dernier reflet NEW 53076
- Le grand retour NEW 53097
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Le pouvoir des fleurs NEW 53048
- Le rital 54549
- Les cerfs volants NEW 53042
- Les démons de minuit 56215
- Les lacs du Connemara 55331
- Les mots bleus 56432
- Libertine 55212
- Lucie 55395
- Ma gueule 54557
- Ma liberté de penser 54315
- Manhattan-Kaboul 56312

VARIÉTÉS (suite)
- Marie 55818
- Mistral gagnant 54200
- Moi Lolita 55523
- Mon amant de St-Jean 55545
- Mon Légionnaire NEW 53063
- Mon manège à moi NEW 54993
- Nothing's gonna change my love for you NEW 53059
- On va s'aimer 55622
- Pardonner 54860
- Paris latino 55162
- Petite Marie 55117
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Puisque tu pars 54842
- Que je t'aime 56225
- Qui a le droit ? NEW 53006
- Rêver 55836
- Sang pour sang 55883
- Trop de bla bla NEW 54968
- +50 Reggae! 1563

SKA
- One step beyond 56546
- +10 Ska! 1592

LATIN
- Ja Sei Namorar NEW 53032
- La Bamba 56588
- Maria Magdalena NEW 53044
- Papi Chulo 54856
- +30 Latin! 1579

ZOUK
- 1er gaou 56485
- Alice, ça glisse 55608
- Brulant Et Violant NEW 53039
- Doucement là NEW 53036
- Laisse parler les gens 54553
- Lakmé move NEW 53082

ESSAYEZ LE NOUVEAU SON AMR, UNE FIDÉLITÉ HALLUCINANTE!



En exclusivité, Persomobiles™ vous offre le son AMR sur toutes ses sonneries. Le son AMR apporte une fidélité jamais entendue jusqu'à présent: dynamique, précision, encore plus d'instruments qu'en polyphonique et des **sonneries plus longues**. Le téléchargement est automatiquement effectué en son AMR si votre téléphone est compatible: **Alcatel** 535 735 **Nokia** 3650 6600 7650 **Panasonic** GD87 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6...

- Sans contrefaçon 56213
- Savoir aimer 55773
- Sur la route NEW 53056
- Sur un air Latino 54529
- Tant que c'est toi NEW 53073
- Ti amo 55568
- Tournent les violons 55626
- Un emozione per sempre 54651
- Un enfant de toi 56077
- Une belle journée 56095
- Valses de Vienne NEW 53058
- Vivo per lei 54320
- Vivre en danger NEW 53000
- Vous les femmes 56008
- Y a des Zazous NEW 53075
- +570 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- L'envie d'aimer 55603
- Les rois du monde 56512
- +10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
- Able to love NEW 53003
- Aerodynamic 56613
- American life 54294
- Asereje (the ketchup song) 55571
- Can you feel it 54759
- Chihuahua 54121
- Children 56168
- Daddy DJ 56642
- Dreamland 54648
- Emotion 54754
- Enola Gay 54936
- Follow me 54662
- Hypnotic tango 54782
- I'm sorry 54469
- Kiss my eyes 54498
- Like a prayer 56063
- Loneliness 54649
- Pop Corn 56094
- Right on time 54713
- Samba Rio de Janeiro 55922
- Satisfaction 54114
- Summer Jam 54778
- Sweet dreams 55089
- Swing the mood NEW 53021
- Terminator NEW 54977
- The magic key 54423
- The Power NEW 54983
- +260 Dance! 1559

DISCO
- And the beat goes on 56568
- Born to be alive 56152
- Celebration 56203
- Daddy cool 55694
- Funkytown 56200
- Give me the night 54593
- I will survive 56631
- Just an illusion 55639
- Y.M.C.A 56017
- +40 Disco! 1580

ROCK N ROLL
- Johnny be good 54311
- Seuls NEW 53080
- +40 Rock'n roll! 1581

SOUL
- Love's divine NEW 54819
- Waiting for you NEW 54772
- You are not alone NEW 53027
- +10 Soul! 1588

REGGAE
- Africa unite 55605
- Buffalo Soldier 56333
- Chase the devil NEW 53083
- Could you be loved 56767
- Don't worry, be happy 55693
- Get up stand up 56135
- I shot the sheriff 56134
- Jammin' 56759
- L'addition NEW 53007
- L'hymne de nos campagnes 56360
- La caraïbe 54666
- Mangez moi 56175
- No woman no cry 56758
- One love 56335
- Pass the Dutchie NEW 53030
- Plantation 55128
- Red Red Wine 56332
- Redemption song 56136
- Reggae night 55705
- Rivers of Babylone NEW 53084
- She boom 54705
- Tout le monde debout 54858

- Mizik Ce L'anmou NEW 53038
- Océan 54949
- On verra 55755
- Tout' La Rivie Ka Decan' An Lan Me NEW 53035
- Tu disais 54802
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni NEW 53037
- +20 Zouk! 1565

RAÏ
- A vava inouva 55318
- Abdel Kader 55435
- Didi 56698
- Je veux vivre 54820
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- Yoam wara yoam 55433
- +20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS
- Akira 55233
- Albator 56719
- Barbapapa 56822
- Belle et Sébastien 55934
- Caliméro 55960
- Candy 56610
- Capitaine Flam 56717
- Cat's eyes 55129
- Cobra 56978
- Cowboy bebop 56363
- Dare Dare Motus NEW 53013
- Denver le dernier dinosaure NEW 53020
- Dragon Ball GT 54343
- Dragon Ball Z 56789
- Evangelion 55231
- Futurama 56989
- Ghost in the shell 54344
- Goldorak, le grand 54808
- Goldorak-Là haut, là haut... 56654
- Gundam wing 54242
- Hellsing 55230
- Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
- Jayce et les conquérants de la lumière 54900
- Jeanne et Serge 56979
- Ken, le survivant NEW 53022
- L'Inspecteur Gadget 56733
- La panthère rose 56629
- Le château dans le ciel 55458
- Le Manège Enchanté NEW 53025
- Le voyage de Chihiro 56191
- Les animaniacs 54445
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- Les Minipouss 54923
- Les mondes engloutis 56987
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs 56986
- Les Simpsons 56615

100 MINIS!

Quand une sonnerie a le repère >I<, elle existe aussi en version mini! Pour télécharger la version mini, ajoutez 9 à sa référence. **Ex.:** Papi Chulo 54856. La mini sonnerie a la référence 548569.

- Les tortues ninja NEW 53031
- Looney Tunes 56943
- Lucky Luke-Il a pas peur de personne NEW 53014
- Maya l'abeille 56601
- Mister Magoo NEW 53012
- Mon voisin Totoro 56190
- Nicky Larson 55235
- Olive et Tom 56714
- Pocahontas-L'air du vent 54381
- Princesse Mononoké 55072
- Princesse Sarah 56985
- Rémi sans famille 55961
- Sakura 56515
- Samouraï de l'éternel NEW 53065
- Shrek 56517
- South Park 56705
- Tom Sawyer 55963
- Yu-Gi-Oh! 54362
- +90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
- Agence tous risques 56826
- Alias 56319
- Ally Mc Beal 56704
- Amicalement vôtre 56603
- Angel 56851

SÉRIES TV (suite)
- Arnold et Willy 56844
- Au delà du réel, l'aventure continue NEW 53002
- Benny Hill 56820
- Buffy contre les vampires 56616
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo 56650
- Charmed 56852
- Chips 55057
- Clair de lune NEW 54988
- Code Quantum 56802
- Cosmos 99 56819
- Droles de Dames 56994
- Fort Boyard 56919
- Friends-Thème 56617
- Happy Days 56929
- Hartley cœur à vif 56861
- Hawaï police d'état 56818
- K2000 56847
- L'île aux enfants-Casimir 56602
- La famille Adams 56893
- La petite maison dans la prairie 56815
- La quatrième (4ème) dimension 54916
- Le bleu de l'océan NEW 53024
- Le Fugitif NEW 53015
- Le loup garou du campus NEW 53033
- Le prince de bel air 56846
- Les brigades du tigre 56821
- Les mystères de l'ouest 56816
- Les petites canailles NEW 53040
- Les têtes brulées 56891
- Ma sorcière bien aimée 56827
- Mac Gyver 56730
- Magnum 56682
- Malcom 54888
- Mannix 54351
- Mariés, 2 enfants 56840
- Mission Impossible-Thème série TV 56635
- Muppet Show 56944
- Papa Schultz 54901
- San ku kaï 56716
- Sex and the City 56813
- Six feet under 54338
- Smallville-Save Me 54358
- Sous le soleil 56834
- Stargate SG-1 56843
- Starsky & Hutch 56651
- Supercopter 55350
- Un gars, une fille 56728
- Urgences 56683
- Ushuaïa 56933
- X-Files 56614
- +170 Séries! 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb 56090
- 8 mile-Lose yourself 55215
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- Amélie Poulain 56633
- Apocalypse now 56489
- Arizona Dream 56794
- Austin Powers 56751
- Beetlejuice 55967
- Blues Brothers-Everybody needs somebody 56756
- Bodyguard-I will always love you NEW 53011
- Borsalino NEW 54971
- Braveheart 55968
- Brazil 56808
- Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
- Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
- Die Hard 54895
- Fantômas 54789
- Flash dance 56024
- Ghost-Unchained melody 56464
- Ghostbusters-SOS fantômes 56263
- Gladiator-We are free 54126
- Good Bye Lenin NEW 53052
- Good Bye Lenin-Summer 78 NEW 53053
- Grease 56754
- Halloween 54000
- Il était une fois dans l'ouest 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- James Bond-Meurs un autre jour 55916
- James Bond-Thème 56639
- Jeux interdits 56792
- L'exorciste 56740
- La 7ème compagnie NEW 53023
- La beuze-99 Luftballons 54139
- La boum 56655
- La Boum 2-Your eyes 54893
- La cité de la peur-La carioca 56395
- La soupe aux choux 56040
- La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
- Le bon, la brute et le truand 56657
- Le clan des siciliens 56250
- Le flic de Beverly Hills 56076
- Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
- Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire 56038
- Le parrain 56072
- Le pont de la rivière Kwaï 56005
- Le seigneur des anneaux 55065
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les bronzés font du ski 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
- Les tontons flingueurs 55794
- Love Story 56079
- Mad Max III-We don't need another hero NEW 53051
- Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
- Matrix-Clubbed to death 56753

FILMS (suite)
- Matrix-Wake up 55763
- Midnight Express 56002
- Mission Cléopâtre 56048
- Mission Impossible 1-Thème film 54750
- Mission Impossible 2-Take a look around 54046
- Mon nom est personne 56253
- Mortal Kombat 54891
- Out of Africa 55807
- Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl NEW 54959
- Pretty woman 56021
- Pulp Fiction-Misirlou 56641
- Resident evil-Le film 56525
- Retour vers le futur 55000
- Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do NEW 53064
- Rocky III-Eye of the tiger 56718
- Scarface 56037
- Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
- Spiderman NEW 53017
- Superman-Thème du film 54793
- Taxi 3 55492
- Terminator 2 56755
- Terminator 3 54903
- The full monty 56888
- Titanic-My heart will go on 56742
- Top Gun-Take my breath away 56890
- xXx-Feuer frei 54254
- Zorba le Grec NEW 54996
- +210 Films! 1553

PUBLICITÉS
- Air France-A sleep for day 56188
- Banque Populaire-Free 56107
- Christian Dior-9ème symphonie 55988
- Coca Cola Vanille-Day-O 54464
- Dim 56604
- Evian 2003-We will rock you 56523
- Ford Escort-I can see clearly now NEW 53004
- GMF 2003 (Roller)-Out of time man NEW 53026
- Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
- Hollywood 2003-Tainted Love 56125
- Levi's 2001-Before you leave 56620
- Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
- Miko-Played a live 54892
- Nescafé-Colegiala 56703
- Orange illimité 2003-Da da da NEW 54990
- Peugeot 206-Husan 55256
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- RTL 2003 (Vivre ensemble)-Sing NEW 56775
- Toyota Yaris-Snake 54642
- +70 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
- Bali Balo 56102
- J'ai la ... qui colle 56112
- La digue du... 56104
- La petite huguette 56105
- Viens boire un petit coup à la maison 56309
- +10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
- An Alarc'h NEW 53091
- Calypso NEW 53095
- Come Prima NEW 53090
- Joyeux Anniversaire 56653
- Kalon Koat NEW 53093
- La danse des canards 56119
- La Tarantola NEW 53087
- Marche funèbre 55493
- Marv Pontkalleg NEW 53096
- O Sole Mio NEW 53089
- Pin Pom (Pompier) 56647
- Signal aéroport 54696
- Sirène de police américaine 54887
- Sonnerie vieux téléphone 54453
- Suite de la Brunolière NEW 53094
- Tri Matelod NEW 53088
- Una lacrima sul viso NEW 53092
- +20 Divers/Jingle! 1566

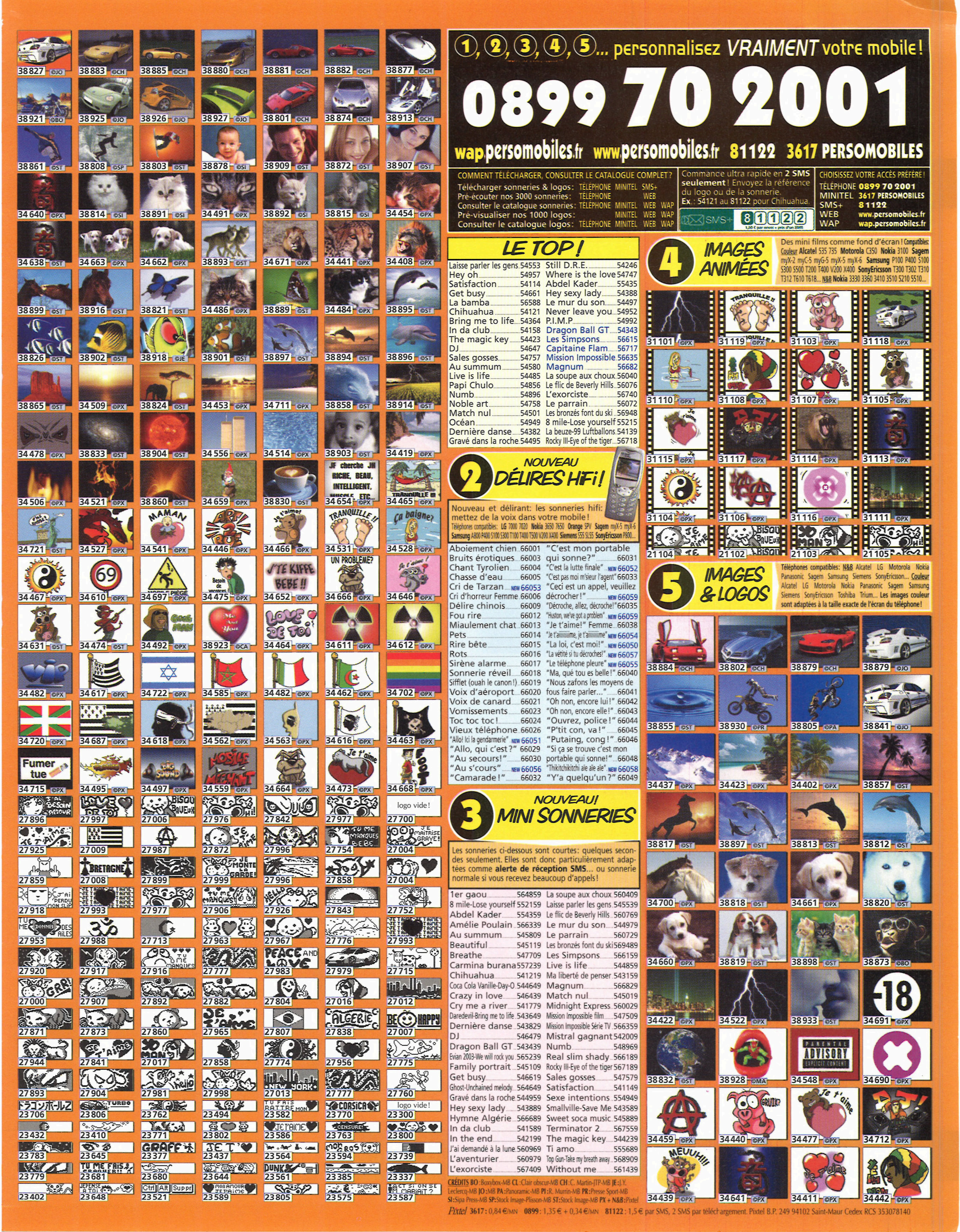
CLASSIQUE
- Bolero 55176
- Carmina burana 55723
- La flûte enchantée 55795
- La lettre à élise 56881
- La marche Turque 55833
- +30 Classique! 1558

JAZZ
- Emma NEW 53046
- Take five 54400
- +40 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
- Attraction "It's a small world" 54927
- Bouba 55278
- +20 Comptines! 1595

HYMNES
- Hymne Algérie 56668
- Hymne Allemagne 56664
- Hymne australien NEW 53102
- Hymne autrichien NEW 53103
- Hymne Brésil 56067
- Hymne Breton 54669
- Hymne canadien NEW 53104
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
- Hymne Espagne 56662
- Hymne Etats Unis 56666
- Hymne européen (Hymne à la joie) NEW 53101
- Hymne France 56660
- Hymne grec NEW 53105
- Hymne hollandais NEW 53106
- Hymne Israël-Hatikva 56670
- Hymne Italie 56663
- Hymne Maroc 56667
- Hymne Portugal 56720
- Hymne roumain NEW 53109
- Hymne suédois NEW 53107
- Hymne suisse NEW 53108
- Hymne Tunisie 56669
- Hymne yougoslave NEW 53110
- L'internationale 56951
- Le chant des partisans 55428
- +30 Hymnes! 1552

HUMOUR
- C'est toi que je t'aime 55579
- Dur dur d'être bébé NEW 53047
- Isabelle a les yeux bleus 55574
- Stach stach 56064
- Vice et Versa 55578
- +10 Humour! 1598



1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 70 2001
wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES
COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET ?
Télécharger sonneries & logos: TÉLÉPHONE MINITEL SMS+
Pré-écouter nos 3000 sonneries: TÉLÉPHONE WEB
Consulter le catalogue sonneries: TÉLÉPHONE MINITEL WEB WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos: MINITEL WEB WAP
Consulter le catalogue logos: TÉLÉPHONE MINITEL WEB WAP
Commance ultra rapide en 2 SMS seulement ! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie.
Ex.: 54121 au 81122 pour Chihuahua.
SMS+ 81122
1,50 € par envoi + prix d'un SMS
CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉFÉRÉ !
TÉLÉPHONE 0899 70 2001
MINITEL 3617 PERSOMOBILES
SMS+ 81122
WEB www.persomobiles.fr
WAP wap.persomobiles.fr
LE TOP !
Laisse parler les gens 54553
Hey oh 54957
Satisfaction 54114
Get busy 54661
La bamba 56588
Chihuahua 54121
Bring me to life 54364
In da club 54158
The magic key 54423
DJ 54647
Sales gosses 54757
Au summum 54580
Live is life 54485
Papi Chulo 54856
Numb 54896
Noble art 54758
Match nul 54501
Océan 54949
Dernière danse 54382
Gravé dans la roche 54495
Still D.R.E. 54246
Where is the love 54747
Abdel Kader 55435
Hey sexy lady 54388
Le mur du son 54497
Never leave you 54952
P.I.M.P 54992
Dragon Ball GT 54343
Les Simpsons 56615
Capitaine Flam 56717
Mission Impossible 56635
Magnum 56682
La soupe aux choux 56040
Le flic de Beverly Hills 56076
L'exorciste 56740
Le parrain 56072
Les bronzés font du ski 56948
8 mile-Lose yourself 55215
La beuze-99 Luftballons 54139
Rocky III-Eye of the tiger 56718
2 NOUVEAU DÉLIRES HiFi !
Nouveau et délirant: les sonneries hifi: mettez de la voix dans votre mobile !
Téléphones compatibles: LG 7000 7020 Nokia 3650 7650 Orange SPV Sagem myX-5 myX-6 Samsung A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 Siemens S55 SL55 SonyEricsson P800...
Aboiement chien 66001
Bruits érotiques 66003
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan NEW 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sirène alarme 66017
Sonnerie réveil 66018
Sifflet (ouah le canon !) 66019
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Vomissements 66023
Toc toc toc ! 66024
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" NEW 66051
"Allo, qui c'est ?" 66029
"Au secours !" 66030
"Au s'cours" NEW 66056
"Camarade !" 66032
"C'est mon portable qui sonne ?" 66031
"C'est la lutte finale" NEW 66052
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher !" NEW 66059
"Décroche, allez, décroche !" 66035
"Huston, we've got a problem" NEW 66059
"Je t'aime!" Femme 66038
"Je t'aiiiiiiime, je t'aiiiiiiime" NEW 66054
"La loi, c'est moi!" NEW 66050
"La vétité si tu décroches!" NEW 66057
"Le téléphone pleure" NEW 66055
"Ma, qué tou es belle !" 66040
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Oh non, encore lui !" 66042
"Oh non, encore elle !" 66043
"Ouvrez, police !" 66044
"P'tit con, va !" 66045
"Putaing, cong !" 66046
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne !" 66048
"Thikitchikitchi aïe aïe aïe" NEW 66058
"Y'a quelqu'un ?" 66049
3 NOUVEAU! MINI SONNERIES
Les sonneries ci-dessous sont courtes: quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme alerte de réception SMS... ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels !
1er gaou 564859
8 mile-Lose yourself 552159
Abdel Kader 554359
Amélie Poulain 566339
Au summum 545809
Beautiful 545119
Breathe 547709
Carmina burana 557239
Chihuahua 541219
Coca Cola Vanille-Day-O 544649
Crazy in love 546439
Cry me a river 541779
Daredevil-Bring me to life 543649
Dernière danse 543829
DJ 546479
Dragon Ball GT 543439
Evian 2003-We will rock you 565239
Family portrait 545109
Get busy 546619
Ghost-Unchained melody 564649
Gravé dans la roche 544959
Hey sexy lady 543889
Hymne Algérie 566689
In da club 541589
In the end 542199
J'ai demandé à la lune 560969
L'aventurier 560979
L'exorciste 567409
La soupe aux choux 560409
Laisse parler les gens 545539
Le flic de Beverly Hills 560769
Le mur du son 544979
Le parrain 560729
Les bronzés font du ski 569489
Les Simpsons 566159
Live is life 544859
Ma liberté de penser 543159
Magnum 566829
Match nul 545019
Midnight Express 560029
Mission Impossible film 547509
Mission Impossible Série TV 566359
Mistral gagnant 542009
Numb 548969
Real slim shady 566189
Rocky III-Eye of the tiger 567189
Sales gosses 547579
Satisfaction 541149
Sexe intentions 554949
Smallville-Save Me 543589
Sweet soca music 545889
Terminator 2 567559
The magic key 544239
Ti amo 555689
Top Gun-Take my breath away 568909
Without me 561439
CRÉDITS BO: Boxybox-MB CL: Clair obscur-MB CH: C. Martin-JTP-MB JE: J.Y. Leclercq-MB JO: MB PA: Panoramic-MB PI: R. Murrin-MB PR: Presse Sport-MB SI: Sipa Press-MB SP: Stock Image-Plisson-MB ST: Stock Image-MB PX + N&B: Pixtel
4 IMAGES ANIMÉES
Des mini films comme fond d'écran ! Compatibles: Couleur Alcatel 535 735 Motorola C350 Nokia 3100 Sagem myX-2 myC-5 myG-5 myX-5 myX-6 Samsung P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 SonyEricsson T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B Nokia 3330 3360 3410 3510 5210 5510...
5 IMAGES & LOGOS
Téléphones compatibles: N&B Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson... Couleur Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Toshiba Trium... Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran du téléphone !
Pixtel 3617: 0,84 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 81122: 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. Pixtel B.P. 249 94102 Saint-Maur Cedex RCS 353078140



ACTION



1) **GTA : Vice City**
Rockstar North / Take Two

2) **Freedom Fighters**
Io Interactive / Electronic Arts

3) **No One lives Forever 2**
Monolith / Vivendi

SPORT

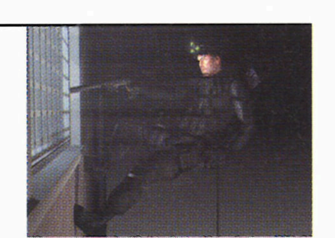


1) **Colin McRae 3**
Codemasters / Codemasters

2) **NFS : Poursuite Infernale 2**
EA Games / Electronic Arts

3) **MotoGP : URT 2**
Climax / THQ

ACTION/TACTIQUE



1) **Splinter Cell**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

2) **Operation Flashpoint**
Bohemia / Codemasters

3) **Raven Shield**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

JEU DE RÔLE



1) **Neverwinter Nights**
Bioware / Atari

2) **Morrowind**
Bethesda Softworks / Ubi Soft

3) **Baldur's Gate 2**
Bioware / Avalon

STRATÉGIE



1) **Warcraft III**
Blizzard / Vivendi

2) **Homeworld 2**
Relic / Vivendi

3) **Rise of Nations**
Big Huge Games / Microsoft

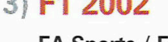
SIMULATION



1) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games / Ubi Soft

2) **Flight Simulator 2004**
Microsoft / Microsoft

3) **F1 2002**
EA Sports / Electronic Arts

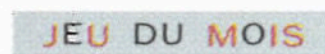




JEU DU MOIS
- Prince of Persia : SOT

JEU DU MOMENT
- Urban Terror 3.0

JEU ATTENDU
- Half-Life 2



JEU DU MOIS
- Prince of Persia : SOT

JEU DU MOMENT
- GTA Vice City

JEU ATTENDU
- Half-Life 2





JEU DU MOIS
- Prince of Persia : SOT

JEU DU MOMENT
- Homeworld 2

JEU ATTENDU
- Half-Life 2



JEU DU MOIS
- C&C Heure H

JEU DU MOMENT
- Warcraft III : The Frozen Throne

JEU ATTENDU
- World of Warcraft




Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.





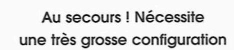




Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

RÉSEAU

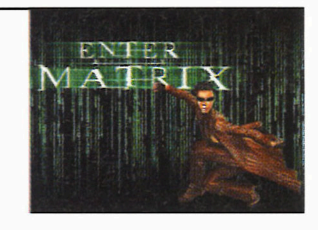



1) **Battlefield 1942**
Digital Illusions / Electronic Arts

2) **Urban Terror (mod pour Quake III)**
Indépendants

3) **Warcraft III**
Blizzard / Vivendi

TOP DAUBES



1) **Enter the Matrix**
Shiny / Atari

2) **Tomb Raider : L'ange des Ténèbres**
Core Design / Eidos

3) **Lionheart**
Reflexive Entertainment / Avalon



Tbf

JEU DU MOIS
- XIII

JEU DU MOMENT
- Homeworld 2

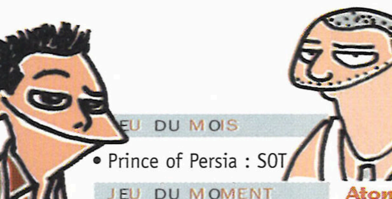
JEU ATTENDU
- Deus Ex 2

Blutch

JEU DU MOIS
- Age of Mythology : The Titans

JEU DU MOMENT
- Operation Flashpoint

JEU ATTENDU
- Hidden & Dangerous 2




Atomic

JEU DU MOIS
- Prince of Persia : SOT

JEU DU MOMENT
- Combat Mission 2

JEU ATTENDU
- Thief 3

Fumble

JEU DU MOIS
- Prince of Persia : SOT

JEU DU MOMENT
- Anarchy Online

JEU ATTENDU
- Star Wars : KOTOR



Prince of Persia

MEGASTAR joystick

ACTION/AVENTURE SAUTILLANTE

Les sables du temps

REVENANT DE LOIN ET APRÈS UNE PRÉCÉDENTE VERSION 3D BIEN POURRIE, UN DES RARES HÉROS DIGNE DES CONTES DES MILLE ET UNE NUITS (NON, « LES AVENTURES DE MOKTAR : LA ZOUBIDA » NE COMPTE PAS) REVIENT POUR FAIRE VIBRER NOTRE CORDE D'AVENTURIER. VOICI… LE PRINCE DE PERSE. JE COMMANDE TROIS DANSEUSES DU VENTRE, UN KEBAB, DES TENTURES POUR ME METTRE DANS L'AMBIANCE ET JE SUIS À VOUS.

Vous imaginez l'âge de la série des Prince of Persia ? Le premier date de 1989. C'est cette année-là que le mur de Berlin tombait, que le quatorzième Dalaï Lama recevait le prix Nobel de la paix et que je finissais mon année de 5e au collège. Que d'événements historiques. Hummm ? Je radote ? Oui, sûrement, un peu comme tous les nouveaux vieux cons je présume. Quoi qu'il en soit, cet ancêtre du jeu vidéo proposait un concept original : vie illimitée, mais seulement une heure pour finir votre partie. Vous incarniez un quelconque prince de Perse et vous deviez sauver des griffes du vizir local une quelconque princesse (probablement de Perse également). Le château que vous exploriez était truffé de pièges et d'ennemis qu'il fallait occire à l'épée. Graphiquement très dépouillé, il offrait malgré tout des animations très réalistes pour l'époque et surtout un vrai gameplay. Évidemment, on rageait à cause de ces passages totalement infranchissables dont on finissait par trouver l'issue, après 30 minutes d'efforts intenses. Prince of Persia 2 reprenait les mêmes éléments quelques années plus tard en restant dans le même esprit.



CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 128 Mo, GeForce 3, DX9
ÉDITEUR Ubi Soft Entertainment
DÉVELOPPEUR Ubi Soft Canada
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée

Il fut malheureusement suivi par un Prince of Persia 3D catastrophique, qui déçut tout le monde à commencer par le créateur de la série, Jordan Mechner (voir Joystick 151).

Une histoire pas trop compliquée

Né avec une cuillère en argent dans la bouche, tout vous est acquis depuis votre plus jeune âge parce que vous êtes le fils du roi. Vous brûlez pourtant de faire vos preuves pour impressionner votre père. Ainsi, quand celui-ci vous demande de l'accompagner dans une guerre contre un maharadjah indien voisin, vous voyez là


« Allez reviens gamine, c'était pour rire. »



Les rideaux et tentures bougent sur votre passage.



Homme, femme, mode d'emploi

Rapidement, vous rencontrerez Farah, la fille du maharadjah vaincu, protégée des sables du temps par son médaillon. Vous concluerez alors une alliance pour sauver vos fesses respectives. D'autant plus que la demoiselle manie fort bien l'arc, et vous assistera dans les combats. Et là où dans la majorité des jeux on doit sauver la princesse, ici on la subit, notamment à cause de son caractère bien trempé d'enfant gâtée. Malgré tout, elle fera preuve d'une infinie patience lorsque vous partirez seul à la recherche de leviers ou n'hésitera pas à se rouler dans la poussière et à passer dans des recoins sombres pour activer ceux qui se situent hors de votre portée. Si si, c'est une femme, je vous assure. La preuve, elle donne des conseils agaçants et évidents : « actionnez ce bouton », « tirez ce levier », « prenez-moi dans vos bras ». Une idylle naîtrait-elle entre ces deux jeunes gens ? C'est une des questions que se posera notre Prince qui passera une partie de son temps à soliloquer sur leur relation, pendu dans le vide à 20 m du sol. Le plus génial, c'est que la sauce prend parfaitement. On rit à l'énoncé des états d'âme de Georges et on a un sourire amusé quand il se réveille la tête sur les cuisses de Farah. On sent qu'un réel travail a été effectué sur les personnages, cequi donne à Prince of Persia une certaine profondeur.



Vous pourrez récupérer des boules lumineuses qui vous permettront de stocker plus de sable dans la dague.

une occasion à saisir pour montrer vos talents de combattant. C'est ce qui vous conduit à explorer le palais indien pour dénicher la chambre du trésor, d'où vous ramenez en souvenir la fameuse dague du temps. De son côté, votre père qui a gagné à sa solde le vizir du maharadja, encore un Iznogoud local, en lui promettant gloire, respect et femmes nues, remporte la guerre qu'il livrait à son voisin. Sur le chemin du retour, votre royal père décide de rendre visite à un sultan de ses amis. Comme on n'arrive pas les mains vides chez un pote, votre généreux papa offre à son hôte le sablier du temps, une récente prise de guerre. Notre Iznogoud de vizir désormais au service de votre royal père s'empresse de narrer la légende qui entoure ce fameux sablier : les sables du temps qu'il contient dissimulent un trésor merveilleux que nul homme n'a jamais vu. Pour y avoir accès, il suffit d'utiliser, en guise de clé, la fameuse dague du temps, que notre Prince a rapportée de la campagne contre le maharadja. Et cet idiot de Prince s'empresse tout naturellement de s'en servir. Ah sa maman lui avait pourtant dit de ne pas écouter les belles paroles des fourbes vizirs dans la rue !... À peine libérés, les sables du temps répandent une malédiction qui transforme la quasi-totalité des sujets du royaume (y compris votre papounet adoré) en zombis dépourvus d'âme à la botte de ce vil vizir et chargés d'intentions hostiles à votre égard. Ils feront tout pour vous tuer et récupérer la dague dont Iznogoud a besoin pour devenir un dieu immortel capable de contrôler... le temps. Il n'y a plus de petit personnel (ndlr : j'arrête pas de le dire).



« Prince, je suis ton père. » Les sables du temps ne lui ont pas fait que du bien.



Tout l'art d'éviter les pièges... aaahhh j'ai peur du vide.

Mon gameplay, c'est du béton

Comme officiellement le Prince n'a pas de nom, je vous propose de le baptiser « Georges Babouche ». Oui c'est idiot, puisqu'il porte des bottes, mais je me suis laissé dire qu'au palais, il était plus du genre décontracté. Bref. Avec une vue à la troisième personne, vous dirigerez Georges dans les différents niveaux, impressionnants du gigantisme de la Perse antique, où votre première tâche sera de survivre. Oui mes amis, les dangers sont nombreux. La libération des sables du temps s'est accompagnée d'une onde de choc qui a laissé des dommages structurels importants au palais du sultan. Pans de murs écroulés, balcons branlants, planchers sur le point de s'effondrer, éboulis, le résultat fait plus penser à

une ville tchétchène après une semaine de bombardements intensifs qu'à un décor enchanteur, voire enchanté. C'est le moment de rentabiliser votre abonnement à la salle de musculation du palais : vos capacités physiques sont à la limite du surhumain. Georges, comme tous les héros, sait courir, sauter, grimper ou s'accrocher à tout ce qui dépasse. Mais il peut aussi courir sur les murs, utiliser deux parois opposées pour grimper par rebonds là où il n'y a pas de prise, faire des roulades ou encore se rattraper lorsqu'il manque de tomber d'une poutre, ce qui lui arrive assez souvent. Devant l'étendue de ces possibilités, les level designers s'en sont donné à cœur joie pour notre plaisir égoïste, et il n'est pas rare que vous dussiez courir sur une cloison, puis sauter perpendiculairement pour attraper une hampe de drapeau, et finir accroché à une saillie rocheuse après un saut périlleux avant tendu. Quand on vous dit qu'il est sportif, Georges. Le plus agréable, c'est que vous enchaînez tous ces mouvements apparemment complexes aussi facilement que vous enfilez vos charentaises, tellement le gameplay a été bien pensé. Du coup, on prend son pied comme jamais, à se sentir surpuissant devant les exploits qu'on accomplit par procuration. Tous les mouvements s'enchaînent à la perfection et à aucun moment on ne voit de coupure dans l'animation du personnage. Pour tout vous dire, c'est onctueux. Si si, onctueux, carrément. Anecdotique mais révélateur de l'objectif de qualité visé, Georges se penche légèrement dans les virages quand il court. Au contraire, quand il est statique, il adapte la position de ses pieds en fonction du relief et des éléments au sol. Un dernier pour la route ? Après avoir traversé une étendue d'eau, il patinera sur le mur si vous tentez de l'y faire monter. Totalement inutile, parfaitement indispensable, ne serait-ce que pour le petit *schlick* *schlick* accompagnant sa tentative. Mais vous ne passerez pas tout votre temps à le faire grimper aux rideaux. Non, vous devrez également mettre une dérouillée aux vampires suceurs de temps qui ont envahi le château. Et comme ils sont lâches, ils attaquent généralement à quatre. Sans problèmes pour notre héros et son gameplay en acier : on distribue coups de pied et coups de sabre à la volée, en passant d'un opposant à l'autre aussi facilement qu'on court sur les murs. Les combats sont intenses et Georges pourra bien sûr utiliser ses talents acrobatiques pour prendre l'avantage : salto par-dessus la tête, attaque en puissance avec appui sur une surface verticale, les possibilités sont suffisamment variées pour ressentir un plaisir animal quand on achève le dernier des vingt attaquants sans avoir perdu un gramme de vie.





Impossible de mater sous sa jupe. C'est pas faute d'avoir essayé.



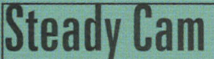
Dans l'enceinte du palace, Prince se repose sur son palmier et rêve à sa douce princesse dans de somptueux décors.

Piège joint

Histoire de se faciliter un peu la tâche, on déclenchera rapidement le système de défense du palace composé de divers pièges. Ceux-là mêmes qu'on tentera d'éviter quelques instants plus tard d'ailleurs. Pourquoi se compliquer la vie ? Pour bloquer le passage à des zombis capables de se téléporter. Oui, il y a un problème de logique, mais mettons ça sur le compte du stress relatif à la situation de crise que traverse le héros. Suite à cette brillante idée, vous pourrez donc vous faire broyer, découper, déchiqueter, empaler, et cisailler. Vous n'avez que l'embarras du choix. Vous retrouverez généralement certains de ces pièges entre la porte et le mécanisme qui en déclenche l'ouverture, ou près des quelques puzzles



Ouhlàlà, qui a eu l'ingénieuse idée de poser ces pointes acérées pour faire fuir les pigeons ? On n'est pas à Paris tout de même !



Steady Cam

Depuis la version bêta que nous avons reçue, les choses se sont grandement améliorées et les problèmes de mouvements redoutés de caméra ont presque tous été résolus. Les développeurs nous ont juré croix de bois, croix de fer, que les derniers qui restaient seraient corrigés à la sortie du jeu. Je leur fais confiance. En plus, ils ont juré.

du jeu. Même si le plus souvent vous n'aurez qu'à trouver votre chemin vers le bouton qui ouvre le passage suivant, vous rencontrerez parfois des énigmes un peu plus compliquées qui feront appel à votre logique pendant bien deux minutes. De qualité inégale, certaines sont ennuyeuses (les miroirs dans la bibliothèque, qu'il vous faudra placer au pixel près pour qu'ils renvoient correctement le rayon lumineux qui les frappent), voire carrément pénibles.



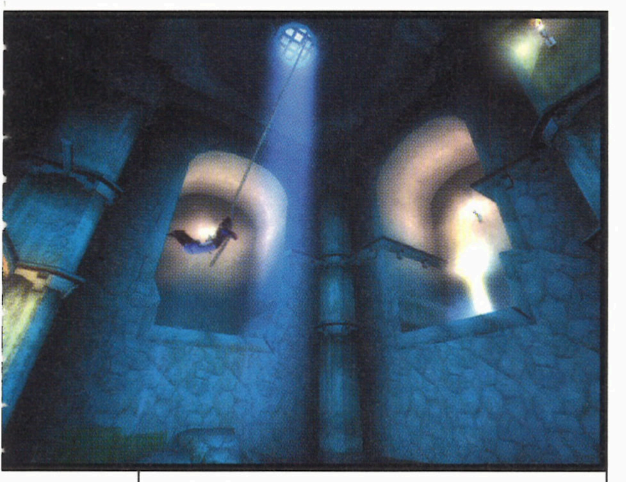
J'ai l'impression de me répéter là, mais la vache, c'est beau.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon 2200+ avec une Radeon 9700 Pro, et sur un 1800+ couplé à une GF4 4200, le jeu tourne impeccablement en 1024x768x32 avec tous les détails à fond. Si en jouant vous vous rendez compte que votre machine est un peu limite, vous pouvez désactiver certains effets graphiques dont l'absence n'est pas forcément un problème.

$E = mc^2$

Votre armement est assez limité, et si les sabres que vous trouverez vous permettent de mettre vos adversaires au sol, seule la dague du temps peut les achever. Ce faisant, vous récupérez un peu des sables qui les avaient contaminés, lesquels vous permettent d'agir sur le temps. Admettons que êtes en train de courir sur un mur. Vous vous apprêtez à sauter pour attraper un reste de pilier accroché au plafond. Manque de chance, vous sautez trop tôt et tombez dans les abîmes insondables en dessous de vous. En déclenchant les pouvoirs de votre dague, vous effectuerez un retour rapide dans le temps (comme sur un magnétoscope) et pourrez reprendre l'action au moment que vous estimerez le meilleur. Une fois qu'on a chopé le coup, cette faculté devient carrément indispensable et vous sauvera littéralement la vie un nombre incalculable de fois. Autre exemple : vous êtes en plein combat, coincé entre trois soldats ennemis. Vous décidez de vous en prendre aux deux situés à gauche et à droite. Erreur, celui juste en face préparait un coup surpuissant et vous enlève les quelques points de vie qu'il vous restait. Vous faites un retour arrière au moment où vous alliez lancer votre attaque et il ne vous reste plus qu'à commencer par celui qui aurait pu être votre agresseur. Mais l'étendue des pouvoirs de la dague ne s'arrête pas là et vous pourrez déclencher un ralenti afin d'effectuer plus facilement certaines actions nécessitant une grande synchronisation (comme le passage de certains pièges). Vous pourrez également l'utiliser au combat pour paralyser vos adversaires. Multifonctions, c'est un vrai couteau ~~perse~~ suisse.



Ohhhhh ohohoho ohoho !! Je fais super bien Tarzan.

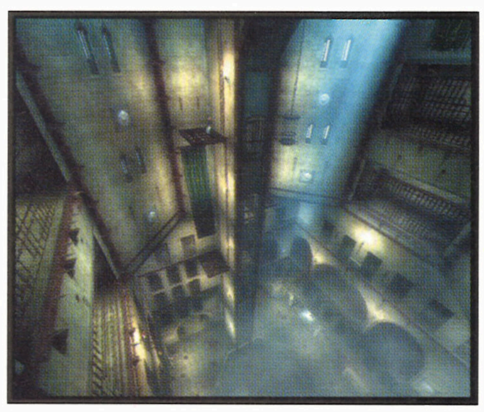


En temps normal, cette situation devrait me plaire, mais allez savoir pourquoi, là, non.

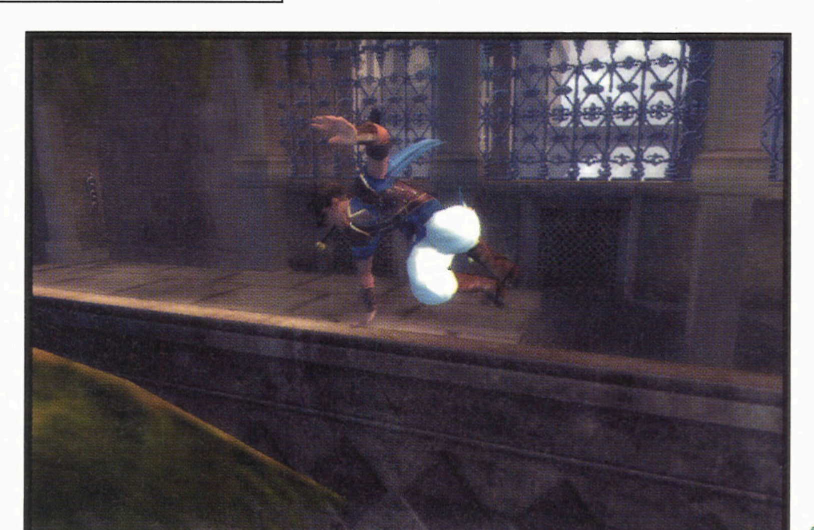


TIPS JEU

Comme j'ai perdu du temps à chercher une logique dans l'énigme des issues téléporteuses, qui se situe vers les 88 % du jeu, je vais vous filer un coup de main. Un gros. Nan parce que je me suis tapé toutes les possibilités pour trouver, faut que ça serve. Pour ceux qui veulent se débrouiller tout seuls, fermez les yeux. L'ordre des portes est donné dans le sens horaire avec la statue comme centre :
4 -> 2, 7 -> 5, 3 -> 6, 1 -> étage;
4 -> 7, 9 -> 1, 5 -> sortie.

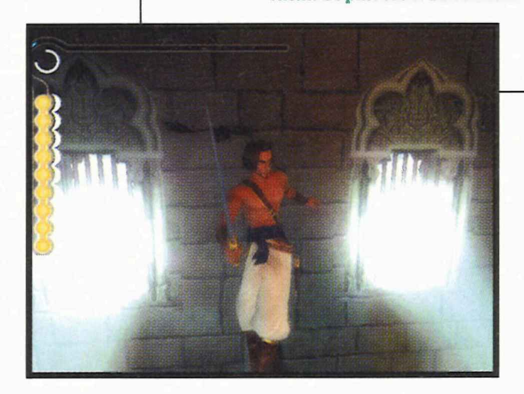


Certains niveaux sont juste gigantesques.



Si c'est comme ça, je me casse.

Les sauvegardes vous montrent votre futur. Et parfois il se réalise.





Une interface de rêve

Les possibilités de votre arme n'étant pas illimitées, le jeu offre des points de sauvegarde très intelligemment disséminés dans les niveaux. Leur régularité assure qu'un minimum de choses seront à refaire en cas de mort subite. Ils vous permettront aussi de voir des extraits de votre avenir, vous dévoilant de précieux indices pour passer certains endroits, ou vous suggérant un ordre pour vos actions. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais l'idée est géniale et évite de devoir afficher les objectifs pendant la partie. L'interface du jeu sera très discrète et réduite au minimum. En effet, votre barre de vie et les réserves de sable de votre dague n'apparaîtront que pendant les combats ou à proximité d'une source d'eau qui vous permet de refaire le plein d'énergie. Toujours dans les détails qui tuent, quand vous accédez au menu, le curseur apparaît d'abord sur l'option la plus évidente des choix proposés. Tout semble manifestement fait pour que vous passiez votre temps à jouer plutôt qu'à naviguer dans quatorze menus pour sauvegarder rapidement. L'option n'existe d'ailleurs pas dans le jeu, les temps de chargement étant quasi inexistants.

Et en plus, c'est beau

Le moteur 3D assure un rendu particulièrement esthétique au jeu, grâce à quelques effets graphiques simples. Là où généralement les effets DirectX 9 tape-à-l'oeil accaparent tout l'écran, Prince of Persia joue la carte de la subtilité et de la finesse. Effets de flous, particules, lueurs, réflexions, tous sont utilisés à bon escient. Les décors sont riches et variés, bien que parfois un peu carrés. Il y a aussi quelques textures de ciel un peu en dessous de la qualité du reste, mais c'est vraiment pour chercher la petite bête. Les nombreux bruitages sont, quant à eux, cohérents et de circonstance. On regrettera malgré tout que l'ambiance sonore soit plutôt anecdotique : les musiques sont assez rares et ne servent bien souvent qu'à renforcer les cinématiques.

Au final ce nouveau Prince of Persia est un vrai régal pour le joueur. Un gameplay presque parfait, une histoire intéressante, des personnages attachants, une aventure épique, tout est là pour passer un excellent moment. Le seul reproche qu'on est tenté de lui faire concerne la durée de vie un peu faible (une quinzaine d'heures maximum si vous êtes un joueur entraîné). Forcément, un produit de cette qualité, on en veut toujours plus. Bon, il ne me reste plus qu'à aller expliquer à ma concierge pourquoi elle a retrouvé les traces de mes chaussures à 2 m du sol sur les murs du hall d'entrée de l'immeuble.

Bishop

En Deux Mots

UN TITRE ENCHANTEUR, AVEC UN GAMEPLAY D'UNE QUALITÉ TELLE QU'ON AIMERAIT AVOIR LE MÊME DANS TOUS LES JEUX. SANS PARTICULIÈREMENT RÉVOLUTIONNER LE GENRE, SANDS OF TIME OFFRE AU JOUEUR UNE VÉRITABLE HISTOIRE, NARRÉE PAR UN HÉROS AU CARACTÈRE BIEN TREMPÉ ET AUX CAPACITÉS PHYSIQUES IMPRESSIONNANTES, LE TOUT DANS UN ENVIRONNEMENT VISUEL DE QUALITÉ. MIAM.

- + L'ambiance et l'histoire
- + Les mouvements du prince
- + Le rendu graphique et le gameplay
- − La durée de vie
- − Certains passages un peu pénible
- − Quelques mouvements de caméra

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

Ah l'amour ...







XIII

FIRST PERSON SHOOTER



Quand ça fait « clic » comme ça, faut se préparer à courir.

JE SUIS BIEN PLACÉ POUR LE SAVOIR : LE RÉVEIL EST TOUJOURS UN MOMENT DIFFICILE. MAIS QUAND, COMME XIII, ON OUVRE LES YEUX SUR UNE PLAGE, GROGGY, AMNÉSIQUE ET ACCUSÉ DU MEURTRE DU PRÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS, J'AVOUE QUE ÇA PULVÉRISE LES PIRES GUEULES DE BOIS QUE J'AI PU CONNAÎTRE.

Inutile de le préciser, un jeu dont le canevas repose sur un héros amnésique suscite toujours un poil de scepticisme. C'est vrai que c'est assez commode la perte de mémoire. Les mauvaises langues, comme Bishop, diront que dans mon cas, ça me permettrait par exemple d'oublier que je suis belge. Mais là n'est pas le débat. Un jeu qui démarre sur une base a priori très dépouillée peut laisser craindre un manque d'inspiration des scénaristes. Je vous rassure tout de suite : il n'en est rien. Si XIII a connu un tel succès en BD, c'est sans conteste grâce à la richesse et à la complexité de sa trame.

Tout démarre par l'assassinat du président des États-Unis, un certain Sheridan (qui n'est pas sans rappeler ce bon vieux JFK, l'inventeur de la balle magique). Dès les premières cinématiques, le ton est donné, et on entrevoit clairement que notre héros ne doit pas être totalement étranger à cet attentat.

Échoué sur une plage, avec pour seuls indices un XIII tatoué sur la clavicule, et la clé d'un coffre d'une grande banque new-yorkaise, vous allez rapidement comprendre que la chasse est ouverte et que de nombreuses personnes ont manifestement envie de vous faire la peau. Mais qui ? Et surtout, pourquoi ? C'est ce qu'il va falloir élucider au cours des huit chapitres de la campagne solo.







CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128 Mo RAM, 2 Go disque dur, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Ubi Soft France
TEXTE ET VOIX en français

Je ne dévoilerai pas davantage le cœur de l'intrigue, pour ne pas vous gâcher le plaisir, mais sachez qu'elle suit à peu de choses près la trame des cinq premiers albums BD (quelque peu remaniée pour faciliter son adaptation sur PC) et qu'elle contient son lot de rebondissements et de surprises en tous genres.

Passe-moi le cel-shading

Difficile de parler de XIII sans mentionner le cel-shading (mise à plat des couleurs pour créer un effet « cartoon », artifice déjà utilisé par Miyamoto dans le dernier Zelda sur Gamecube). Si le choix d'une telle touche graphique peut paraître évident quand il s'agit de transposer l'univers d'une BD dans le monde du jeu, il serait idiot de résumer XIII en le présentant uniquement comme le premier FPS utilisant cette technique. Ce serait réduire le dernier bébé d'Ubi Soft à une démo technologique, alors qu'il a bien d'autres qualités… Dès les premières secondes, l'ambiance vous scotche. C'est très nerveux, les intermèdes sont présentés sous forme de cases BD animées, le tout rythmé par une musique digne des meilleurs films d'espionnage. Et même si la sobriété extrême de l'interface d'accueil peut générer quelques craintes, on est vite rassuré une fois la partie lancée. Mise en situation immédiate : on prend le contrôle du héros dès son réveil sur la plage, alors qu'il est recueilli par une bombe blonde en maillot saillant qui lui propose son aide. Mal en point, on titube jusqu'à un premier refuge, quand surgit un hélicoptère, qui semble provoquer un déclic dans notre esprit. Et là, première claque. Tout en nous laissant la main, le soft nous plonge dans un flashback des plus réussis



Rien en vue ? C'est louche.



Un sous-marin qui explose, ça fait « whoosh ». Vous le saviez, vous ?

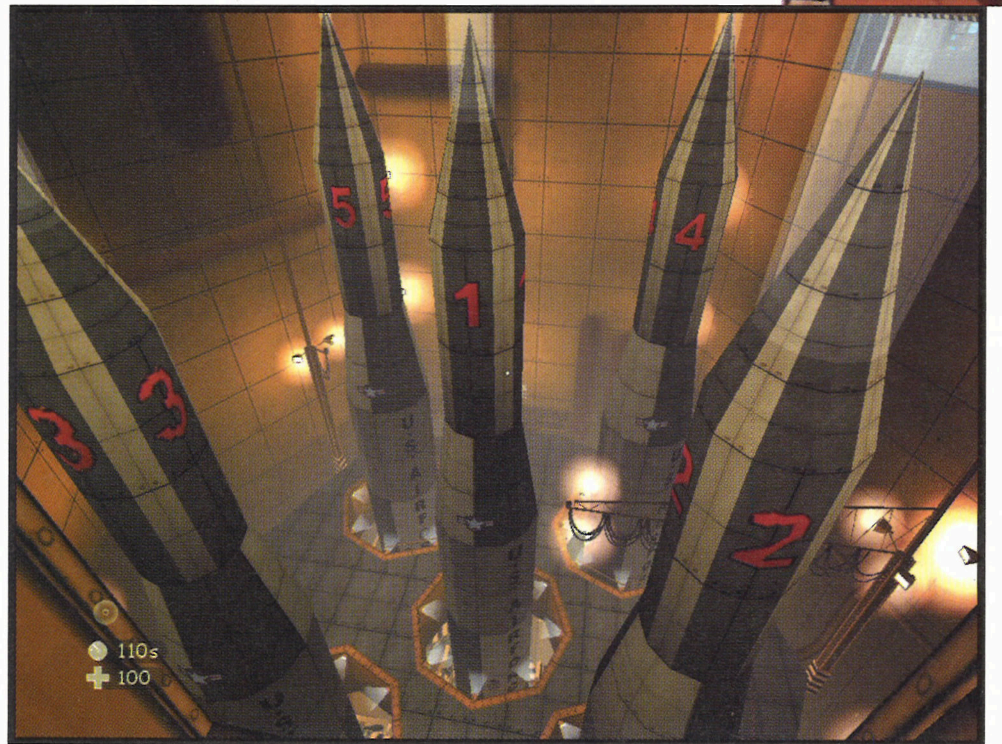
Une petite partie de pêche, entre amis.

pour entrevoir furtivement le passé du personnage, alors qu'il tente d'échapper à des tueurs sur le pont d'un bateau. Une balle nous touche à la tempe, et par instinct de survie, on se jette à l'eau, sans trop comprendre ce qui se passe. Fin du flashback, retour à la normale.
Ça a l'air anecdotique comme ça, mais c'est justement là que réside toute la force du jeu. Les développeurs sont parvenus à parfaitement rendre cette impression de ne pas savoir où on va. On ne se contente pas de vous imposer l'amnésie, on vous la fait vivre au travers de ces retours en arrière, qui sont autant d'indices obscurs pour tenter de reconstituer le puzzle de nos souvenirs. Et graphiquement, ces petits fragments du passé sont également une réussite : « motion blur » sur l'image, tons gris, sons distordus, on a réellement l'impression de se prendre un retour d'acide dans la face. Bluffant.

Sixième sens

Mais l'habillage n'est pas tout, encore faut-il que la jouabilité suive. Pas de mauvaises surprises, de ce côté-là, XIII tourne sur la dernière version du moteur d'Unreal, quelque peu remanié pour s'adapter aux impératifs du scénario.

Non, ceux-là, vous ne pourrez pas jouer avec.



Les habitués des FPS retrouveront donc très rapidement leurs marques. Outre les mouvements classiques (courir, s'accroupir, sauter, etc.), XIII dispose également d'un talent supplémentaire : un sixième sens qui lui permet de pressentir un danger proche, ou de localiser les ennemis derrière les murs.

Toutefois, pour l'utiliser, il faut se résoudre à ne pas bouger, ni même faire feu. Il n'y a en revanche pas de possibilité de se pencher pour lorgner au détour d'un couloir, ce qui peut s'avérer dans un premier temps frustrant dans les missions sensibles. Cela dit, une fois le sixième sens maîtrisé, on zappe vite sur ce petit oubli.
Les missions de la campagne solo sont bien équilibrées, on alterne entre des phases de bourrinage pur et des séquences d'infiltration qui font un peu penser à Metal Gear Solid. Dans un des passages les plus stressants du jeu, il vous faudra désactiver plusieurs générateurs électriques dispersés dans une base où grouille quantité d'ennemis, le tout sans déclencher l'alerte. Si par malheur, vous vous faites repérer, il faudra réagir vite et éliminer discrètement le témoin embarrassant, sous peine de devoir recommencer la mission. Point de sauvegardes intempestives, votre salut repose sur le passage de « checkpoints » imposés par le jeu. Oui, je confirme, ça stresse, mais ça reste parfaitement dans l'esprit. Qui plus est, la difficulté est progressive, et laisse bien le temps au joueur de se faire la main avant de le mettre face à des défis plus complexes.
Ajoutez à cela quelques missions plus inhabituelles, comme celle où il vous faudra espionner une conversation entre deux personnages-clé de l'intrigue, muni d'un micro longue distance (merci Splinter Cell), et vous obtenez au final un gameplay riche et varié, qui fait écho à la richesse du scénario. À plusieurs reprises, vous aurez même la possibilité de faire équipe avec des seconds rôles de l'histoire. Mais ils vous serviront surtout de guides, à défaut d'être de véritables « side kicks ». XIII est avant tout un FPS solitaire, ne vous attendez pas à du coopératif en cours de jeu. Par contre, si vous vous

sentez seul, il est toujours possible de prendre un otage, pour bavarder pendant le trajet, et surtout éviter de vous faire dégommer par les flics

Compote de tympans

Outre le cel-shading, sur lequel on ne reviendra pas, XIII emprunte de nombreux codes au monde de la bande dessinée. Plusieurs phases sont présentées en insertion de cases BD directement dans l'écran de jeu : lorsqu'un ennemi est embusqué, ou touché à distance, ou encore lors d'un lancer de grenade. Les onomatopées sont omniprésentes tout au long de la partie, qu'il s'agisse des pas des ennemis derrière les murs, des cris de rage des victimes ou du bruit des explosions, la plupart des sons sont retranscrits à l'écran de manière visuelle. Encore une excellente idée qui renforce le cachet si particulier du jeu.
L'ambiance sonore n'est pas en reste. Outre l'excellente bande-son, les bruitages regorgent aussi de petites trouvailles sympathiques. Si vous vous trouvez trop près d'une grenade lors de son explosion (et que vous avez suffisamment de bol pour ne pas être réduit en bouillie), vos oreilles vont trinquer pendant quelques secondes. La musique et les bruitages s'étouffent et se noient dans un sifflement assez désagréable. Je ne sais pas pour vous, mais moi, ça m'a fait passer l'envie de jouer avec des explosifs pour un moment.

Attention à la marche

Bon, malgré tout, il y a des choses qui fâchent. L'I.A. d'une manière générale semble dopée aux champis, et les réactions des ennemis et de vos side kicks peuvent parfois surprendre. Massacrez un garde à coup de mitrailleuse, pour peu que ses petits copains soient en dehors de leur zone de réactivité, même si le vacarme est loin d'être discret, ils ne broncheront pas. Le « scripting » peut lui aussi s'avérer parfois délicat à gérer. Lors d'un chapitre qui débute dans une cellule de prison, on vous invite à suivre deux gardiens en charge de vous escorter jusqu'à la douche. Si vous vous écartez un tant soit peu de la trajectoire prédéfinie, c'est la baston assurée. Malheureusement, à un moment précis (en bas d'un escalier, si vous voulez tout savoir), le premier garde se bloque et attend que vous passiez sur un point-clé pour reprendre son chemin. Et ce point de « déclic » est plutôt sensible. Il m'aura fallu trois tentatives pour finalement pouvoir poursuivre l'aventure sans me faire

XIII dispose d'un sixième sens qui lui permet de pressentir un danger ou de localiser les ennemis derrière les murs.

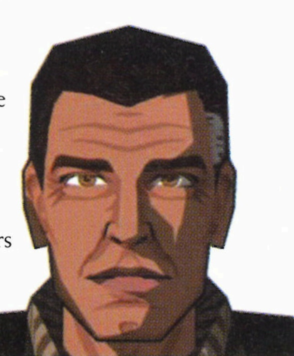


Un peu de shopping, pour se changer les idées.



J'ai cherché mais je n'ai pas trouvé le vestiaire des filles.





Existe aussi avec des bulles

La BD XIII connaît un succès sans cesse grandissant depuis la parution du premier tome en 1984. Réalisée par les Belges Jean Van Hamme (au scénario) et William Vance (au dessin), et publiée chez Dargaud, elle relate les aventures du numéro XIII, un homme amnésique à la recherche de son passé, impliqué dans une conspiration internationale, dont le point de départ est l'assassinat d'un président américain, commandité par le mystérieux numéro I. Comptant déjà 15 tomes, la série n'a malheureusement pas réussi à trouver son public en dehors des pays francophones. Nul doute que Dargaud compte sur le potentiel succès du jeu dans les pays étrangers pour y relancer la BD.

W. VANCE XIII J. VAN HAMME
LE JOUR DU SOLEIL NOIR
DARGAUD

Un peu de technique

L'utilisation du cel-shading permet le rendu de décors riches et une profondeur de champs qui ne mettra pas votre machine à genoux. La config mini est suffisante pour jouer en 800x600, et vu la « patte graphique » particulière, le jeu ne gagne pas vraiment à être poussé dans les très hautes résolutions.



Grossiste en sulfateuses

XIII ne faillit pas à la tradition et offre une panoplie complète d'armes diverses. Vous pourrez également, en cas de fâcheuse pénurie de « pétoires », utiliser des objets usuels pour terrasser vos ennemis : chaises, pelles, brosses, cendriers, etc. Un homme polyvalent, ce XIII.

Couteau de lancer

Revolver 9mm

Grenade

Spécial 44

Fusil de chasse

Fusil à pompe

Harpon

Arbalète simple

Arbalète à 3 carreaux

Uzi

Kalash

Fusil d'assaut

Mitrailleuse lourde

Bazooka

Sniper

Flashbacks sous acide.

TIPS JEU

Le fait d'être repéré n'anéantit pas systématiquement vos chances de succès dans une mission d'infiltration. Si vous parvenez à maîtriser rapidement l'adversaire avant qu'il ne déclenche l'alerte, et que vous planquez soigneusement les cadavres des indésirables, vous pourrez continuer sans être inquiété, voire en sifflotant.

Qu'il s'agisse des cris de rage des victimes ou du bruit des explosions, la plupart des sons sont retranscrits à l'écran de manière visuelle.

Casting

XIII : Ça, c'est vous. Trentenaire ténébreux, athlétique, mais aussi légèrement amnésique. Accusé du meurtre du président Sheridan, il va falloir ruser pour vous disculper et reconstruire votre passé, en évitant soigneusement de vous faire abattre avant la fin, ce serait dommage.

General Carrington : Le plus haut gradé militaire du pays, mais aussi votre mentor. À la mort de Sheridan, il décide de mettre en place sa propre enquête pour démêler le vrai du faux.

Major Jones : Assistante de Carrington, elle sera aussi une précieuse alliée durant votre quête. Accessoirement plutôt bien foutue, il se pourrait qu'elle ait un peu flashé sur vous. Tout arrive.

Colonel Amos : Chef de la section anti-terroriste du FBI, chargé officiellement de l'enquête sur la mort du président Sheridan. Peu commode, c'est un des premiers personnages qu'il va falloir convaincre de votre innocence.

La Mangouste : le grand méchant de la série, bras droit du mystérieux numéro I, et chargé d'assassiner XIII.

La Loutre : on ne sait pas d'où elle vient, ni ce qu'elle cherche, mais elle nous saoule grave et on va tenter par tous les moyens de lui faire la peau (et vite, en plus).

dégommer. Heureusement, ces détails pénibles ne sont pas légion, et le reste est d'une telle qualité qu'on parvient sans trop de mal à en faire abstraction. Mais ça fait tache, et c'est clairement ce qui coûte à XIII son Mégastar, auquel il aurait probablement eu droit sans ces petits manquements.

Comme tout FPS qui se respecte, XIII propose aussi un mode multijoueur. Mais on a un peu le sentiment que celui-ci n'a pas bénéficié de la même attention que la campagne solo. Certes, on y retrouve les modes classiques (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the flag, Sabotage), mais le gameplay et les maps multi condamnent souvent le joueur à pratiquer l'assaut de force, plutôt que la subtilité. Cela dit, ça permet tout de même de s'éclater joyeusement la tronche à plusieurs, dans un environnement un peu différent de ce qui se fait d'habitude, mais les hardcore gamers du multi risquent de rester un peu sur leur faim. Cette option du jeu est donc plus à considérer comme un petit « plus », à côté d'une campagne solo qui, elle, déchire. XIII, c'est un petit moment de fraîcheur dans le monde du FPS, à tester d'urgence pour les amateurs en overdose de rocket jump.

Faskil

En Deux Mots

MALGRÉ DE PETITS DÉFAUTS AU NIVEAU DE L'I.A. (MAIS RIEN DE VRAIMENT DOMMAGEABLE POUR LE GAMEPLAY), XIII OFFRE UNE BOUFFÉE D'AIR FRAIS SALVATRICE DANS LE MONDE BIEN MORNE DES FPS. UNE AVENTURE À TENTER, MAIS DE PRÉFÉRENCE EN SOLITAIRE, LE MODE MULTI N'ÉTANT PAS AU-DESSUS DE LA MÊLÉE.

- \+ Un look « différent » franchement réussi
- \+ Un scénario en béton
- \+ L'ambiance globale de la campagne solo est juste fantastique
- \+ Difficulté et modes de jeux bien dosés
- − Quelques bugs d'I.A. crispants
- − Un multiplayer pas folichon

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



TIPS TECHNIQUE

Veillez à faire une sauvegarde après chaque checkpoint. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le soft ne les mémorise que pour la session en cours. Dès lors, si vous quittez le jeu sans avoir sauvegardé « à la régulière », vous êtes bon pour tout recommencer depuis le début. Pas vrai, Bishop ?

Inspiré librement de l'œuvre de Jules Verne

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Les portes d'Arkiam

Le village des Géants

La bibliothèque de l'Académie

Sur les flancs du Sneffels

La forêt de champignons

Entre ambition et intégrité, choisissez !

Un accident plonge Ariane, une jeune reporter, dans les entrailles de la Terre. Elle y découvre un monde fantastique mais menacé de disparaître ! Malgré elle, Ariane va se retrouver au cœur de la tourmente. Quels seront ses choix ? Réalisera-t-elle le scoop de sa vie? Révélera-t-elle l'existence de ce monde au risque de le mettre davantage en péril ?

Voyage au Centre de la Terre est un jeu d'aventure librement inspiré du roman de Jules Verne. Vous accompagnez Ariane au fil de son voyage initiatique. Rencontres, énigmes, la route d'Ariane vers la surface est truffée d'embûches. À vous de la guider pour retrouver votre monde.

www.voyage-terre.com
Démo jouable, vidéos, forum, newsletter.

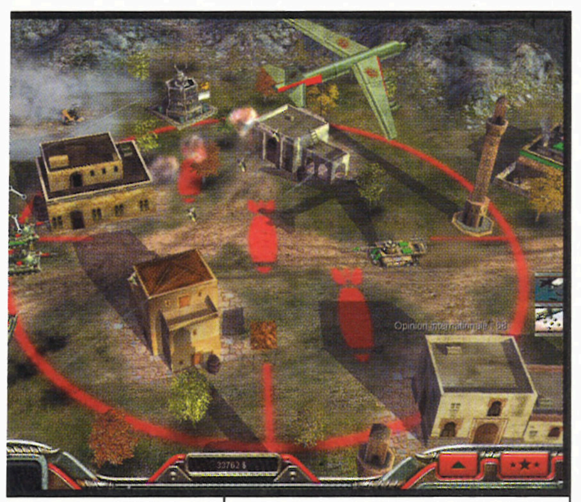




www.microapp.com/jeux

Réf.: 4054

Micro Application | PC CD ROM



Largage de bombe chez les Chinois. Maintenant ça ne rigole plus

Quelques mois à peine après la sortie de Command & Conquer Generals, Electronic Arts a décidé d'améliorer son jeu de stratégie par l'intermédiaire d'un add-on particulièrement réussi. Cependant, mettons tout de suite les choses au clair : si, comme moi, vous avez été bluffé par le trailer de Heure H dans lequel les porte-avions étaient mis en avant, vous allez être déçu. Eh oui, la flotte navale n'est disponible que durant une seule mission de la campagne solo. Damned, ce que j'aurais aimé pilonner des côtes avec de gros bateaux. Heureusement, les différents volets de la campagne vous feront vite oublier cette petite illusion. Chaque clan dispose de cinq missions sans aucun lien scénaristique entre elles. Les objectifs sont très prenants même s'il n'y a souvent qu'une seule manière de parvenir à ses fins. On se surprend même à laisser la manière forte de côté – oui ça nous arrive – pour appréhender les problèmes avec plus de finesse, en employant des stratégies plus poussées plutôt que d'envoyer une vingtaine de chars au casse-pipe. Le seul reproche

Command & Conquer

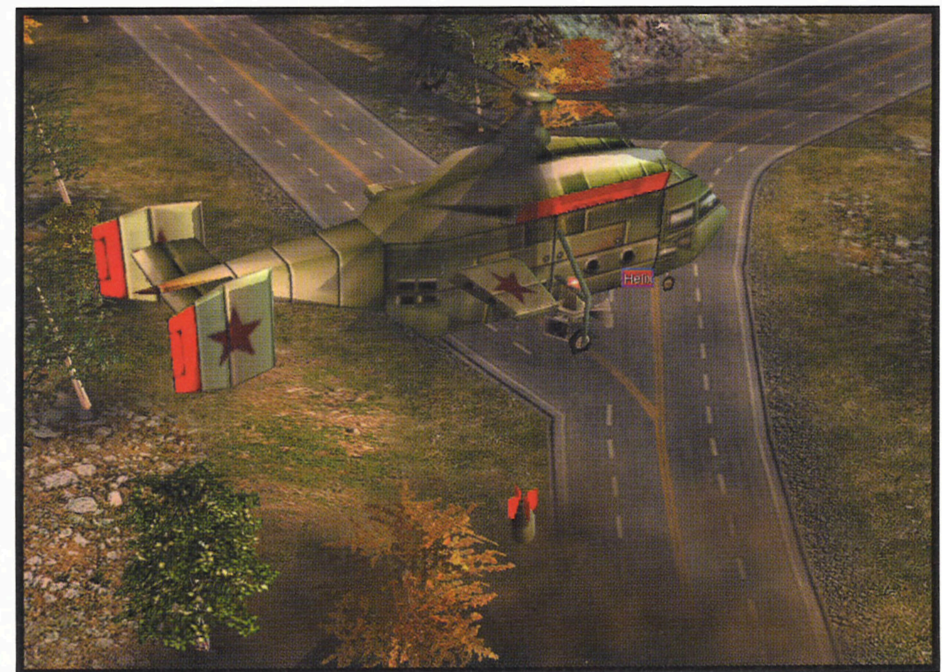
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Generals : Heure H

ICI LA DIPLOMATIE N'A PAS SA PLACE. ARME CHIMIQUE, MISSILE NUCLÉAIRE ET BOMBARDIER SONT LES MEILLEURS ARGUMENTS À LANCER AU VISAGE DE VOTRE ADVERSAIRE. AVEC CETTE EXTENSION, ON N'EST PAS PRÈS DE VOIR LA PAIX POINTER LE BOUT DE SON NEZ.

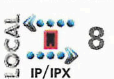


L'Helix en pleine action. Bombardement de napalm. Le résultat n'est pas beau à voir.









CONFIG MINI 800 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Pacific États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



que l'on pourrait adresser à cette campagne est le manque d'informations disponibles sur les nouvelles unités. Elles ne sont pas assez mises en avant durant les missions. Du coup, on s'en sert timidement et de manière totalement inefficace la plupart du temps. Mais le point noir reste la durée de vie bien trop courte. Quinze missions en tout, bah oui, c'est plutôt insuffisant pour nous tenir en haleine pendant des heures. Maintenant, tout dépend du mode de difficulté que vous choisissez. En mode difficile, terminer une mission vous demandera beaucoup plus de réflexion et de temps. Mais on reste tout de même un peu sur sa faim…

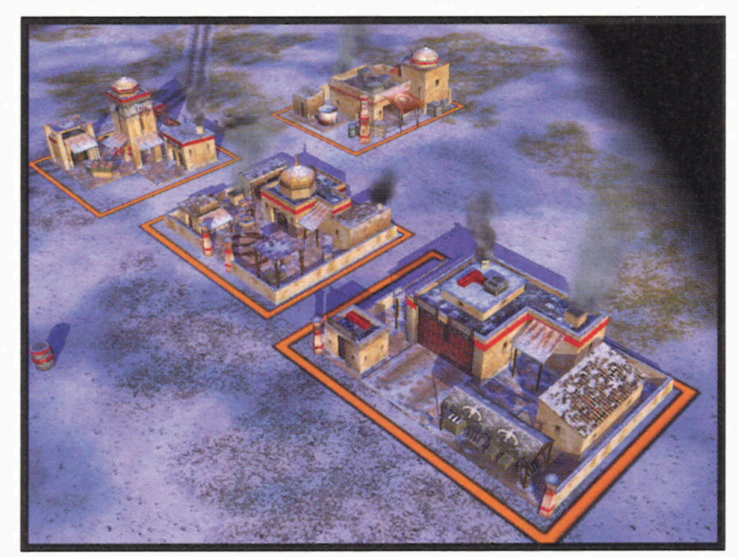
À chacun sa stratégie !

Heureusement, pour allonger la durée de vie de Heure H, EA a implémenté un nouveau mode de jeu nommé Défi. Ici vous incarnez un général spécialisé. Par exemple, le général Granger base sa stratégie sur la puissance aérienne et dispose d'unités, d'upgrades et de tarifs lui permettant de posséder une frappe aérienne redoutable. À côté de ça, sa puissance terrestre est amoindrie puisque certains véhicules ne sont même pas disponibles. On se retrouve donc avec des points forts et points faibles à gérer en affrontant les autres généraux. Il y a en neuf au total (trois par camp), disposant chacun d'une stratégie propre. En mode Défi, vous sélectionnez donc le général de votre choix et tentez d'anéantir tous les autres. Si cette option est particulièrement fun et prenante en solo, choisir un général en multijoueur s'avère

Heure H mise beaucoup sur l'espionnage et les attaques furtives.

Propagande, spectre et char micro-ondes

Les États-Unis ne sont pas les plus à plaindre avec l'arrivée de Heure H. Ils disposent désormais d'une nouvelle tourelle de défense efficace contre l'infanterie, capable de contenir quatre soldats pour être encore plus meurtrière. Chose amusante, le bâtiment de la CIA a été supprimé. Maintenant l'upgrade Renseignements CIA est disponible dans le Commandement Tactique. Ce dernier propose aussi les améliorations suivantes : Combinaisons NBC (l'infanterie est plus résistantes aux toxines), Ligne de ravitaillement (augmente de 10 % la collecte des ressources), BAM (Bombes aéro-incendiaires massives, oui ça fait très mal). Côté véhicules, on assiste à l'apparition du char micro-ondes, qui désactive les défenses ennemies, et du Drone Sentinelle, une unité furtive qui détecte les troupes invisibles, redoutable contre l'infanterie. Au niveau des grades, les États-Unis disposent du largage de propagande et du spectre (disponible au niveau 5), un avion puissant qui pilonne une zone avec des obus et des tirs de gattling.



Le GLA peut construire des structures bidon pour leurrer son adversaire.

un peu moins amusant. Les développeurs n'ont pas eu la bonne idée de masquer, aux yeux de votre adversaire, le nom du général que l'on incarne. Il est donc quasiment impossible de gagner contre un ennemi disposant d'une armée polyvalente vu que l'effet de surprise est inexistant. Votre seul avantage est alors de disposer d'améliorations et d'unités qui ne sont pas présentes dans une armée dite normale.

C&C se fait lifter

Parmi les nouveautés, on note pas mal de changements dans chaque armée. Les États-Unis disposent d'une nouvelle tourelle de défense, de chars flambant neufs comme le Vengeur qui utilise des lasers pour attaquer l'aviation. Quant à la Chine, elle est armée d'un nouvel hélicoptère aux multiples fonctions d'attaque, d'un bâtiment protégeant les hackers et de nouveaux obus à neutrons particulièrement dévastateurs. Le GLA n'est pas en reste avec ses saboteurs furtifs, ses motos de combat et surtout ses nouvelles chaussures pour les travailleurs. Non ce n'est pas une blague depuis le temps qu'ils en demandent, ils vont pouvoir courir plus vite maintenant. Il est encore un peu tôt pour savoir si l'équilibre du jeu est toujours sauf. En tout cas, Heure H mise beaucoup sur l'espionnage et les attaques furtives. Plus que jamais avec une poignée d'unités et une attaque bien placée, on peut faire très mal à son adversaire. Côté gameplay, les

Le spécialiste des armes surpuissantes base tout sur les canons à particules. À 2 500 dollars le bâtiment, ça facilite les choses.



Protéger cette centrale nucléaire ne va pas être une partie de plaisir. Établissez une défense solide avec les nuclécanons.



Les furtifs terros

Le GLA est devenu plus fourbe que jamais en axant sa stratégie sur les attaques furtives et le leurre. On peut compter dans leur rang le Saboteur, une unité furtive pouvant couper le courant, réinitialiser le compteur des super-armes... On peut désormais camoufler les réseaux de tunnels et les Stingers Site ou utiliser l'attaque furtive. Cette dernière permet de construire n'importe où sur la map un tunnel pour déployer ses troupes. Le GLA peut également compter sur le brouilleur GPS qui dissimule vos troupes dans une zone limitée. De plus, il est désormais possible de construire de faux bâtiments pour tromper l'ennemi. Côté unité, la moto de combat est une unité très rapide dont il est possible de modifier le pilote, plutôt pratique pour amener rapidement un Saboteur dans la base adverse. Le Van de combat, quant à lui, dispose d'un blindage très résistant et peut contenir plusieurs soldats.

Un peu de technique

Pour profiter pleinement de C&C Generals, que ce soit en solo ou réseau, il faut une machine qui tienne la route. 1,8 Ghz avec 256 Mo de RAM et au moins une GeForce 3. Pour jouer sur le Net à plus de quatre, il est conseillé d'avoir un accès haut-débit.



Dommage que certains éléments du décor ne soient pas destructibles...



Et voilà, une base du GLA en moins. Avec les Helix, ça ne prend que quelques minutes pour tout raser.

La puissance nucléaire

La Chine ne fait pas dans la dentelle avec des améliorations qui tournent autour de la puissance de frappe et de l'espionnage. Un nouveau bâtiment nommé Centre Internet protége les hackers pendant qu'ils gagnent de l'argent et permet d'obtenir l'upgrade Piratage satellite. Ceci permet, entre autres, de dévoiler les postes de commandement ennemis. Pour espionner avec encore plus d'efficacité, les Chinois possèdent un poste mobile d'écoute. Une unité furtive qui dispose d'un champ de vision énorme et détecte les unités invisibles. Une fois les troupes ennemies repérées, il est conseillé d'utiliser les nouvelles unités comme l'Helix. Il s'agit d'un hélicoptère de combat possédant une bombe au napalm et pouvant s'équiper, au choix, d'un bunker, d'un haut-parleur d'embrigadement et d'une mitrailleuse gattling. Les nuclécanons, quant à eux, peuvent utiliser des obus à neutrons qui permettent de tuer l'infanterie placée dans les véhicules. Ajoutez à ces troupes de chocs l'amélioration Frénésie (améliore les dommages pendant un temps limité) et les défenses adverses vont tomber comme des mouches.

développeurs ont pensé à implémenter quelques bonnes idées pour faciliter la difficile vie des joueurs. Désormais, les super-armes sont disponibles à droite de l'écran. Pour envoyer une bombe atomique, plus besoin de sélectionner le bâtiment, même si vous en avez plusieurs. Il est également plus facile de repérer des unités spéciales du type Colonel Burton ou Black Lotus sur la minimap. Toutes ces améliorations permettent d'enchaîner les actions plus aisément et d'être plus efficace lors d'une bataille. On regrette tout de même que le pathfinding n'ait pas été amélioré. C'est parfois très rageant et épuisant de courir après des unités qui s'éparpillent dans toutes les directions.
Niveau graphisme, l'arrivée des effets climatiques n'influent en rien sur les batailles, mais apportent une touche visuelle sympathique. On reste également sous le charme de certains nouveaux effets comme celui des ondes produites par le char micro-ondes, un véhicule enfin chargé de ravitailler les troupes en manque de pizzas réchauffées, euh… Ajoutez à cela de nouveaux environnements et des maps multijoueurs





à foison et on peut vraiment dire que cette extension change énormément de choses à C&C Generals. Un achat indispensable pour continuer de s'éclater pleinement avec ce titre.

Cyd

En Deux Mots

HEURE H APPORTE SUFFISAMMENT DE NOUVEAUTÉS POUR SATISFAIRE LES ACCROCS DE C&C GENERALS. BIEN QUE LA DURÉE DE VIE EN SOLO SOIT UN PEU COURTE MALGRÉ L'ARRIVÉE DU MODE DÉFI, L'OPTION MULTIJOUEUR EST LÀ POUR QUE L'ON PUISSE S'ÉCLATER DURANT DES HEURES.

- \+ Nouvelles unités
- \+ Mode Défi
- \+ Les effets visuels supplémentaires
- − Pathfinding laborieux par moment
- − Campagne solo un peu courte

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE



INTÉRÊT

Téléchargez les plus grands hits sur votre mobile



Testez vos réflexes dans ce jeu de shoot mythique!

Prenez les commandes de votre chasseur et partez combattre une dangeureuse flotte sibérienne...
*Et découvrez également de nouvelles missions sur Nokia **3650**, Nokia **7650** et Nokia **N-Gage**.*

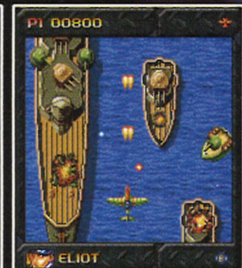
EPISODE I



CODE : 4120
A-C-E-M-N-S

EPISODE II





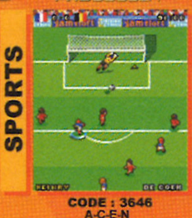
CODE : 6811
C

BEST-OF

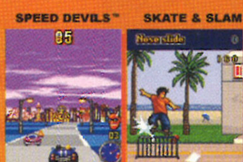
SPORTS







CODE : 3646
A-C-E-N



SPEED DEVILS™ — CODE : 2009 — A-C-E-N

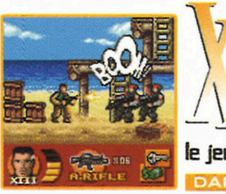
SKATE & SLAM — CODE : 5693 — A-C-E-M-N-S

RAYMAN® BOWLING — CODE : 2923 — A-E-L-N



RAYMAN GOLF — CODE : 7723 — A-C-E-N

SUMMER VOLLEY — CODE : 9908 — A





Téléchargez en exclusivité (1)
le jeu XIII
sur votre mobile SFR

XIII existe aussi en jeu vidéo sur









(1) jusqu'au 31 janvier 2004

PLATE-FORME





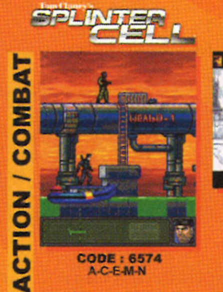
CODE : 3655
E-C-N-S



PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES — CODE : 4319 — A-C-E-L-M-N-S

GULO'S TALE — CODE : 1371 — M-N-S

ACTION / COMBAT



CODE : 6574
A-C-E-M-N



NIGHTMARE™ CREATURES — CODE : 8197 — E-N



RAIL RIDER — CODE : 6045 — A-N

RAINBOW SIX™ BROKEN WING — CODE : 1551 — A

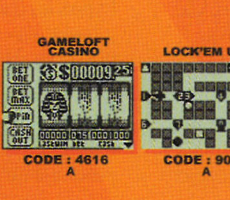
RÉFLEXION



CODE : 1627
A-B-C-E-M-N



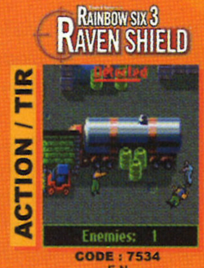
CLUSTER PIRATE — CODE : 5128 — A



GAMELOFT CASINO — CODE : 4616 — A

LOCK'EM UP — CODE : 9022 — A

ACTION / TIR



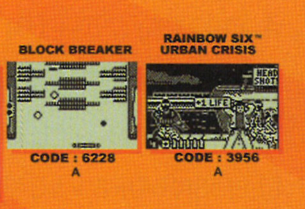
CODE : 7534
E-N



EARTH INVASION — CODE : 4352 — A-N-S



PLANET ZERO — CODE : 6233 — A-E-N-S



BLOCK BREAKER — CODE : 6228 — A

RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS — CODE : 3956 — A

Appelez le 08.99.70.02.02*

Munissez vous du code du jeu et suivez les instructions...
*(coût moyen : moins de 3 € **)*

*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute
** appel depuis un téléphone fixe
Pour toute question, contactez-nous à javasupport@gameloft.com

Attention votre téléphone doit être paramétré pour le WAP
Vérifiez la compatibilité des jeux sur votre mobile en retrouvant la lettre correspondante dans le catalogue de jeu













A	N	C	L	M	E	S
Nokia **3410**	Nokia **3510i**	Nokia **7650**	LG **5300i**	Motorola **T720**	Nokia **7210**	Sharp **GX 10**

également sur

Nokia **7250** ....E
Nokia **5100** ....E
Nokia **6100** ....E
Nokia **6800** ....E
Nokia **6610** ....E
Nokia **3650** C
Nokia **3100** ....E
Nokia **3300** ....E
Nokia **N-GAGE** C
Sony Ericsson **T610** ....B
LG 5400 L

Pour la belgique appelez le 0902 88 088 et choisissez votre jeu dans le catalogue. (0,75€/min. depuis un téléphone fixe)

Votre jeu est stocké dans la mémoire du téléphone, vous pouvez y jouer où vous voulez à volonté.





Le menu radial. À l'écran, ça paraît bien, mais en pratique, c'est la galère.



Rien d'intéressant ce soir sur Télé-Mago.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Troika États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O.

The Temple

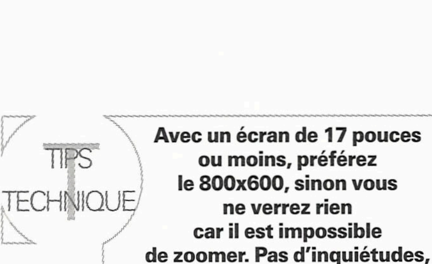
JEU DE RÔLE

ALORS ÇA, C'EST UN NOM QUI EN A DANS LE PANTALON ! « LE TEMPLE DU MAL ÉLÉMENTAIRE » ! ÇA RÉSONNE COMME UN MARTEAU DE GUERRE SUR LE CRÂNE D'UN TROLL, ÇA PÈTE COMME UNE BOULE DE FEU DANS UN NID DE GOBELINS ! NORMAL, C'EST DU DONJONS&DRAGONS OLD SCHOOL. AU PROGRAMME : PORTES, MONSTRES, TRÉSORS. ET BUGS, BUGS, BUGS…

C'est assez étonnant de la part de Tim Cain et de ses amis, développeurs de Fallout 1&2 puis d'Arcanum… Non, pas les bugs. Ça, on est habitué. Mais l'histoire… « Vous, groupe aventuriers. Là, gros temple plein de méchants. Beaucoup beaucoup. Vous allez temple, tuer, piller. Vous gentil ou méchant, pas problèmes. » Ouh mais c'est très complexe dites-moi ! En fait le jeu est fidèle à la version Advanced Dragons&Dungeons sur papier du même nom. The Temple of Elemental Evil est donc un RPG uniquement solo que l'on joue avec une équipe de cinq aventuriers. On y retrouve Hommlet, petit village presque paisible, et les brigands de la Moathouse voisine. Les vieux rôlistes ayant joué à l'original reconnaîtront Lareth, Rufus, Burne, et plein d'autres NPC. Plus tard, on visite Nulb, un village sur pilotis, habité par des gens louches et malsains. Reste à savoir pour quelle raison on s'aventurerait dans cette belle région. Et première bonne surprise, plusieurs points de départ sont possibles, selon l'alignement de votre groupe. Ainsi, des Lawful Good se verront confier le rôle d'investigateurs officiels par un grand prêtre, alors que des personnages Chaotic Neutral débarqueront après avoir bêtement trouvé une carte au trésor. Une excellente idée ! Cela va sans dire, il y aura aussi plusieurs fins différentes (style Fallout). Pour épicer un peu les choses, Troika a rajouté de nombreuses quêtes secondaires pour tout le monde. Hommlet devient pire que « Santa Barbara » et « les Feux de l'Amour » réunis quand il faut régler toutes les histoires de cœur des habitants, mêlées à un conflit latent entre l'église de Saint-Cuberth et la Vieille Foi. Les gens du coin sont tellement pathétiques que l'on n'a aucun plaisir à les massacrer. C'est déjà plus amusant à Nulb, où il nous est proposé de voler et d'assassiner. On y trouvera aussi des recruteurs pour Le Temple of Bidule. Justement, on le cherchait ! Euh… Ça se voit que j'ai joué Chaotic Evil là ? Malheureusement, cet aspect a été bien amputé par Atari, qui a jugé bon de retirer tout ce qui pouvait offenser les parents des jeunes joueurs : plus de maison close, plus d'insultes, et plus d'enfants qui tombent sur mon épée bâtarde. Hop, effacés du jeu sans prendre le temps de modifier les dialogues ou corriger les quêtes qui y sont liées. Du coup, mon barde manque cruellement d'options cinglantes dans ses dialogues. Et puis les quêtes de Troika ne sont pas super-intéressantes non plus, faut dire. Enfin, rassurez-vous, il reste tout de même des moments d'humour noir grandioses. De toute façon, c'est secondaire dans Temple of Machin. Le plus important, c'est… la baston ! Avec de la maîtrise, les combats sont passionnants. Dès que vous êtes repéré, ou si vous amorcez l'action, le jeu passe en tour par tour. En haut de l'écran s'affichent tous les portraits des intervenants, dans l'ordre de leur initiative. Et c'est parti ! Les options sont très nombreuses : Trip Attack pour faire tomber ses adversaires, feintes qui utilisent la compétence Bluff, coup de grâce, charge, mouvement de repli, etc. On peut préparer un perso dans l'attente d'une action ennemie : qu'un monstre s'approche ou lance un sort et on aura une chance de l'intercepter. Il faut aussi faire bien gaffe à ses déplacements pour ne pas subir d'attaques d'opportunité. Pareil pour les sorts de zone, évitons les boules de feu centrées sur l'équipe, si possible : ça fait mal. Vous en aurez plus besoin contre les bugbears, ogres, trolls et autres hillgiants. Ce sont les



Le réconfort d'un bon feu de bois après avoir tué deux « concubines exotiques ».



Avec un écran de 17 pouces ou moins, préférez le 800x600, sinon vous ne verrez rien car il est impossible de zoomer. Pas d'inquiétudes, ça reste très beau.



principaux monstres de Temple of Blablabla, mais le jeu en a beaucoup d'autres en réserve. Ils vous tombent dessus sans discrimination de niveau, donc n'hésitez pas à fuir un combat qui semble inégal. Attention surtout au spawn aléatoire de bestioles quand vous vous reposez dans une zone à risques. Tellement aléatoire d'ailleurs, qu'ils apparaissent parfois dans les murs… Bref, c'est dur, mais pas impossible. Il faut juste bien tirer parti de toutes les compétences des personnages. Et pour ça, il faut connaître les règles…

Et pourtant, c'est pas Rolemaster !

Le Gameplay est si complet que ça en devient du bizutage. Si vous ne connaissez pas D&D, il faudra vous taper 180 pages de manuel. L'aide intra-jeu se révélera très utile aussi, même pour les amateurs ; pensez à vous y référer au moindre doute. Prêt ? Non ? Tant pis. Tout commence par le choix de l'alignement du groupe à venir. Pas bête, ça évite de mélanger les paladins fanatiques avec les sorciers dégénérés. Seulement ensuite vient la création de persos, avec possibilité de relancer les dés à l'infini pour vos caractéristiques (faites pas le malin, un compteur de jet vous trahit). Les classes habituelles sont dispos, sauf celle « de prestige ». Pas grave, on accumulera un total de dix niveaux maximum de toute façon. Ça paraît peu comme ça, mais c'est approprié au scénario. On choisit ensuite ses compétences, toutes utiles dans le jeu. Quoique le voleur s'ennuiera un peu : presque pas de pièges à

of Elemental Evil



Le papier, ça sent bon

À l'origine du jeu, les modules AD&D T1-T4, complétés en 1985 pour le monde de Gary Gygax, Greyhawk. Vous remarquerez que Troika a gardé la police originale du titre. Eh oui, à ce point. (Merci au SgtPerry pour le scan, c'est beau les collectionneurs.)



TIPS JEU

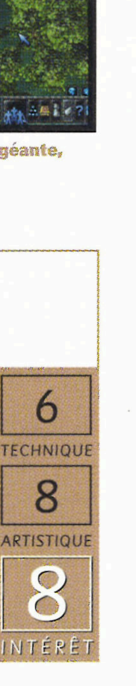
The Circle of Eight, des fans compétents, ont produit un mod/patch non officiel qui corrige quelques bugs, permet au sort Read Magic d'identifier les potions et autorise l'accès à la maison close. Le fichier se trouve par là : www.co8.org/ et il est facile à installer ou à retirer. Bravo les gars !

Ah mais lâchez-moi madame la grenouille géante, je... Gloups !

désamorcer et pas grand-chose à fouiller. Les sorts, disponibles jusqu'au niveau 5, sont très nombreux et le choix du dieu est important pour les clercs. Pour finir, 79 « dons » sont implémentées, dont la fabrication de potions, parchemins, armes et autres anneaux magiques, le tout accessible aux Magic-users du groupe. Chaque objet demandera un coût en or et en expérience variant avec sa puissance, alors ne vous plantez pas dans le matos ainsi créé. Surtout que Troika a des choix de design un peu étrange parfois. Je parle de la fonction identifier qui n'indique pas les effets des objets magiques, juste le nom. Si c'est une « épée +1 », c'est vite compris. Mais quand on ne sait pas ce que fait « une cape elfique », on est mal. C'est sensé être roleplay, mais aucune description ne vient non plus nous aiguiller sur l'utilité des objets. Bizarre pour un jeu tactique où le moindre bonus/malus est à prendre en compte. Je sais pas comment ils jouent aux jeux de rôle chez Troika, mais moi je ne connais aucun Maître de Jeu qui fasse ça... Idem pour le mode Ironman hyper-dur. Au menu, un seul jet de stats par perso, et sauvegarde automatique uniquement, en quittant le jeu. Merci mais sans moi... Bref, une fois vos aventuriers équipés et lâchés dans la nature, trois compagnons pourront se joindrent à eux. Et le jeu grouille de candidats au poste. Chacun a son histoire, mais rien d'aussi développé que ceux de Baldur's Gate, par exemple. C'est bien dommage. En revanche, on les contrôle entièrement dans la bataille et ça, c'est bien.

En Deux Mots

ToEE est un très bon RPG solo d'affiliation D&D, pour les amateurs de baston permanente. Mais il est rendu presque injouable par les bugs. Prions ensemble pour un vrai patch conséquent. Dans l'état actuel, la note technique vaut 3/10 et l'intérêt 5/10. Vous savez à quoi vous en tenir si la rustine ne tient pas ses promesses.



+ Les combats
+ Les graphismes et l'humour noir
+ Les animations
– L'infestation de bugs et l'interface pataude
– Difficile d'approche
– Du contenu retiré



La carte générale avec plein de lieux à découvrir.

DC vs Bugs : Fumble !

Aïe, la technique... Commençons par ce qui ne fâche pas. C'est beau. Un peu sombre mais très beau. Les décors en 2D sont magnifiques et vivants. Les personnages en 3D varient en taille et on peut voir le matos qu'ils portent. Toutes les animations sont simplement géniales et les effets des sorts sont très réussis : ça flashe, ça scintille ! Lancer une boule de feu devient une performance artistique. Les bruitages sont nombreux et excellents, les musiques sont sympas et on se balade joyeusement dans les tréfonds du donjon, au son du doux chant des morts violentes lointaines. L'ambiance est parfaite, on se croirait à la rédaction. Ça se dégrade ensuite avec un pathfinding parfois un peu dans les choux et les persos qui ont du mal à maintenir leur formation. C'est surtout embêtant en combat, où il faut surveiller le chemin choisi par l'ordinateur. À ce niveau-là, on manque de visibilité. Pour les actions, tout passe par le menu radial qui n'est pas un summum d'ergonomie, même si on peut attribuer quelques raccourcis utiles. Au final, ça donne une interface un peu ratée, mais on s'y habitue. Du moins, on la supporte. Temple of Truc a donc tout ce qu'il faut pour séduire si ce n'est les bugs. Ah les bugs... Vous avez remarqué ceux que j'ai mentionnés ? Ben il y en a trente fois plus. Partout ! Sorts qui ne fonctionnent pas bien ou pas du tout, effets permanents, règles de jeu mal implémentées, oubliées, inutilisables, retour au bureau Windows, etc. Les Américains font depuis quelques semaines la bêta payante du jeu et les plus gentils ont participé à l'élaboration d'une liste impressionnante de problèmes. Une horreur, du jamais vu depuis Daggerfall. Atari va bientôt sortir un patch pour remédier à tout cela, c'est officiellement annoncé. Mais à l'heure actuelle, on ne connaît ni la date ni le contenu. Il ne reste plus qu'à patienter et espérer que Troika arrive à tout réparer. The Temple of Plantages offrirait alors, en plus d'un excellent RPG, un moteur parfait pour des add-on et des mods encore plus aboutis.

Fumble

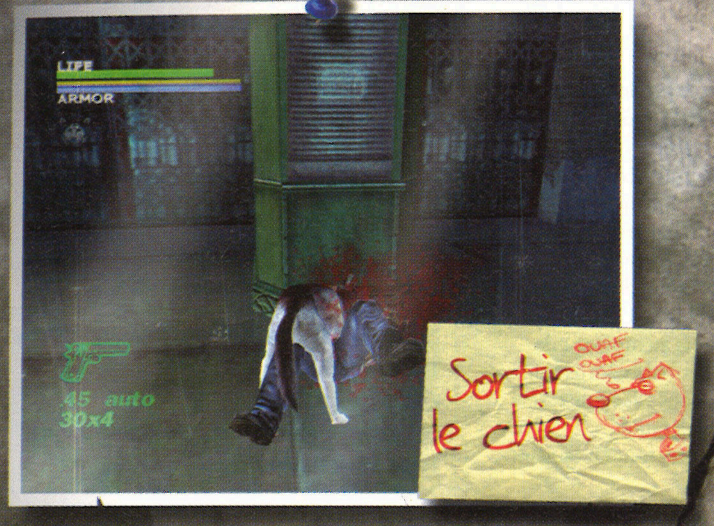


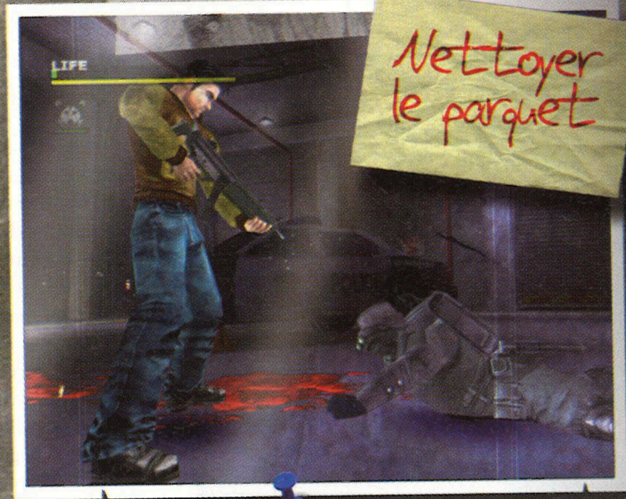
Toi, t'as des baskets, tu rentres pas dans le temppeul offe iilémennetole iveulle.

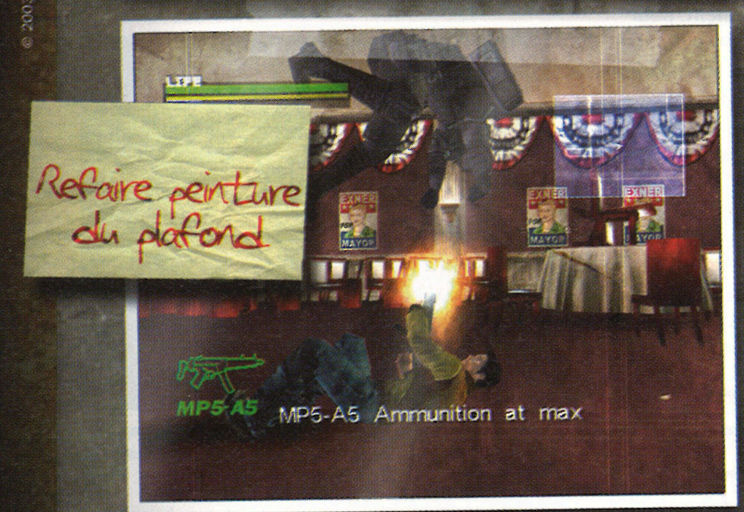
Un peu de technique

ToEE a été optimisé avec les pieds. L'affichage saccade souvent, même sur une bonne bécane genre 2 GHz. Les niveaux des plans élémentaires sont intenables, avec des gels d'écran très longs, voire définitifs. On aurait bien voulu une option de correction gamma aussi, pour nos pauvres yeux. Sinon, ça reste jouable avec tous les bugs, mais je ne vois pas trop l'intérêt. Je veux un patch (un gros) !

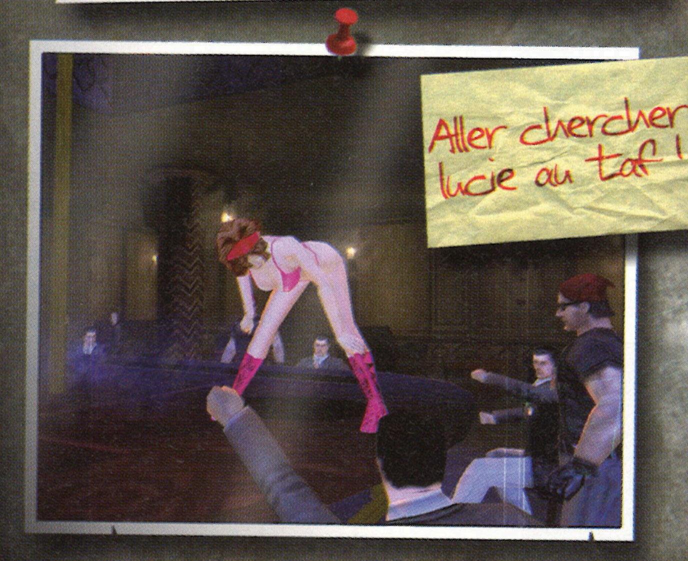
PLANNING DE LA JOURNEE

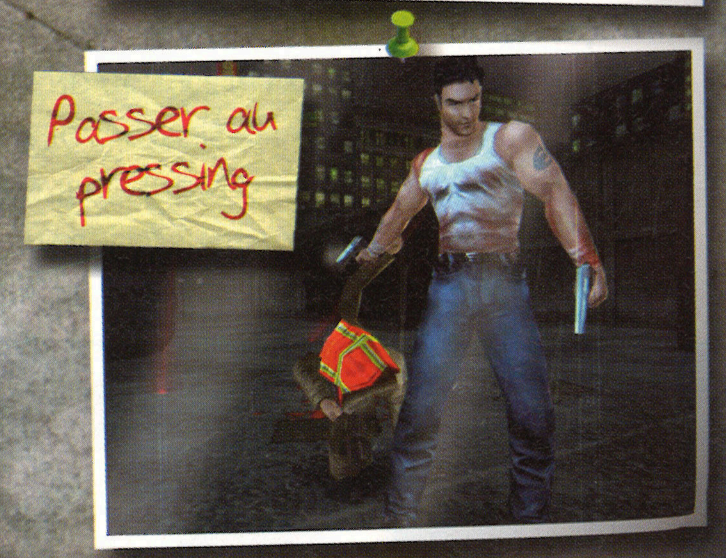












PRÉPARE-TOI À VIVRE UN VRAI FILM D'ACTION NOIR ET VIOLENT!

- UN MÉLANGE DÉTONNANT D'ACTION, DE SHOOT ET DE BEAT'EM ALL EN 3D!
- UN ARSENAL DE GUERRE ET UN CHIEN DRESSÉ AU COMBAT À DISPOSITION.
- DES EFFETS SONORES EN DOLBY DIGITAL, UN GAMEPLAY ET DES GRAPHISMES SENSATIONNELS.









LSP



PC CD ROM







J'aimais pas son sourire.

Halo : Combat Evolved

FPS FUTURISTE

ÇA Y EST, IL SORT ENFIN SUR NOS MACHINES. APRÈS TOUT, ÇA NE FAIT QUE DEPUIS FIN 2001 QU'ON ENVIE CE (SEUL ?) GROS CARTON AUX POSSESSEURS DE XBOX. DEUX ANS, ÇA FAIT LONG QUAND MÊME. ESPÉRONS QU'IL NE SOIT PAS TROP TARD, PARCE QUE CONTRAIREMENT AUX VINS, LES JEUX VIEILLISSENT PLUTÔT MAL EN GÉNÉRAL.

J'en vois deux là, dans le public, qui ne savent pas ce qu'est Halo. Non les autres, ne riez pas, ça aurait pu être vous. Halo, donc, est un FPS futuriste doté d'un scénario super-original qui vous met dans la peau d'un space marine. Votre vaisseau, abattu par les extraterrestres de service (les Covenants), s'écrase sur un anneau gigantesque flottant dans l'espace, précisément appelé Halo. De tous les militaires surentraînés présents au moment de l'incident, c'est vous qui avez tiré la courte paille. Pas de bol, votre mission, si vous l'acceptez, sera de repousser l'invasion de deux races extraterrestres de la main droite, tout en sauvant la galaxie de la gauche.

Qui me parle ?

Heureusement, pour vous guider dans les couloirs et les extérieurs de ce monde abandonné, une Intelligence Artificielle vous susurrera à l'oreille des conseils précieux, des remarques acerbes et surtout vos objectifs. Ces derniers sont très classiques : aller actionner un truc, désactiver un bidule, libérer machin. Pour les réaliser, vous aurez à votre disposition et en standard, outre l'oreillette, une armure de combat munie d'un champ de force auto-régénérateur, un fusil mitrailleur, un pistolet et des grenades. Bien sûr, vous aurez l'occasion de compléter cet arsenal. Notamment avec un fusil de snipe, un à pompe, un lance-roquettes, et l'intégralité des armes aliens. Enfin, pas toutes en même temps : vous ne pourrez en transporter que deux différentes simultanément, en plus des grenades. Comme vous pouvez vous en douter, vous serez confronté à des choix difficiles : « Je garde mon snipe surpuissant avec ses quatre cartouches, ou je prends le shotgun également surpuissant, mais à plus courte portée ? » Plus que tout, vous garderez le pistolet. Pour une raison totalement incongrue, c'est presque l'arme la plus puissante du jeu : hyper-précis, zoom intégré, chargeur correct, il fait plus de dégâts que le fusil mitrailleur qui devient imprécis passé trois mètres même en tirant par salves. Contrairement aux vôtres, les armes extraterrestres sont de nature énergétique et vous offriront de nouvelles possibilités en termes de techniques d'assaut face aux groupes largement en surnombre que vous rencontrerez au cours de la campagne. Cette dernière est longue, variée, avec une difficulté bien dosée.
Un vrai régal ! Sans déflorer le scénario à rebondissements, vous aurez à explorer les



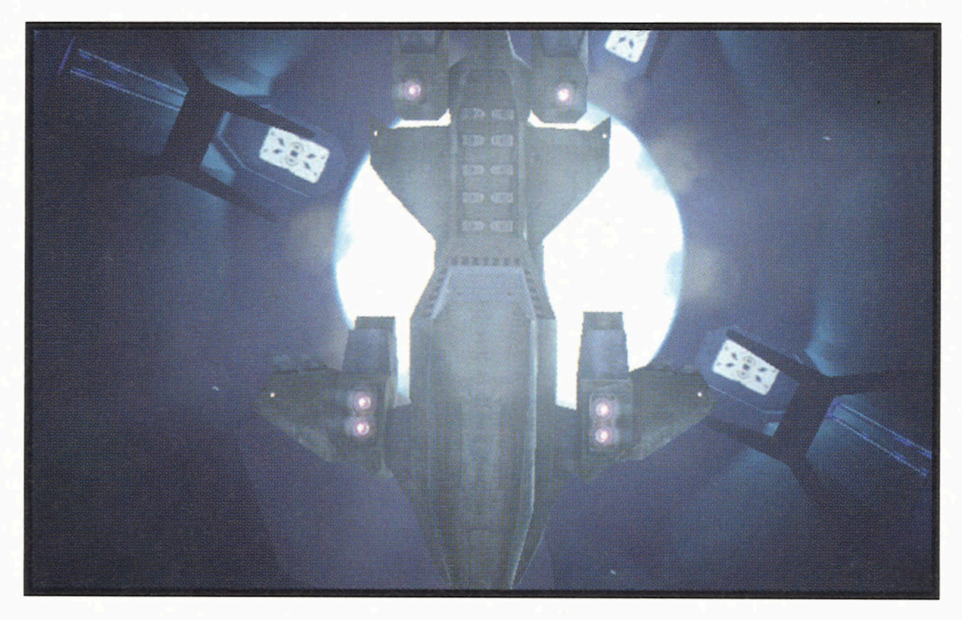




Config minimum 733 MHz, 128 Mo, GF 32 Mo T&L, DirectX 9
Éditeur Microsoft
Développeur Gearbox Software États-Unis
Texte et voix en français



Oui il est bloqué dans l'arbre. Heureusement, ça n'arrive pas souvent.



méandres de votre vaisseau, de ceux des Covenants et bien sûr d'Halo. Claustrophobe ? Ne vous inquiétez pas, une bonne partie de l'aventure se passe également en extérieur.

Où... Où es-tu ?

Dans la jeep. Oui, parce qu'on ne va pas non plus se coltiner les kilomètres à pied. Soldat, oui, mais avec un certain degré de confort assuré. En plus, les véhicules c'est trop bien : on peut emmener ses potes habilement dirigés par le PC, se servir des armes embarquées, rouler sur les p'tis gris ou faire des glissades dans le sable. En effet, la maniabilité est un poil déroutante, et il faudra un petit temps d'adaptation avant de maîtriser les dérapages (in)contrôlés. Cela reste néanmoins plus accessible que la version console. Outre ce véhicule de fonction, vous pourrez également emprunter une espèce de scooter flottant ainsi qu'un petit chasseur de combat Covenant. Vous les dirigerez grâce aux différents périphériques (souris, volant, joystick) que vous possédez. Toujours d'un point de vue technique, les musiques, discrètes et de circonstance, collent au jeu comme un tutu au corps d'une danseuse et rendront hommage à votre installation 5.1.

Vous pouvez créer des parties customisées pour jouer comme vous aimez.



Le tir aux pigeons, ma grande spécialité.



Le moteur physique est bien réalisé, et se comporte de manière réaliste.



Nerveux moi ? Mais non, mais non.

Graphiquement, le jeu reste très esthétique, mais il accuse ses deux ans de retard sur nos chères machines, notamment avec quelques décors très polygonés. Décevant également, certaines textures qui ont mal supporté le passage aux hautes résolutions. Le moteur physique reste, quant à lui, très fun : les corps volent dans tous les sens à l'explosion d'une grenade et les véhicules rebondissent sur les rochers quand vous loupez un virage en épingle dans les hauteurs.

Les copains d'abord

Ah le multi... c'est pas comme si tout le monde l'attendait au tournant, celui-là. Forcément, un FPS bardé d'armes diverses avec la possibilité de piloter des véhicules, et une pléthore de modes de jeu, ça donne forcément envie. Malheureusement... Rah là là, vous sentez mon embarras là ? C'est pas que c'est pas fun... mais il y a des problèmes : le pistolet est aussi puissant qu'en solo et il suffit de cinq balles pour abattre le pilote d'un tank. Évidemment, cela doit servir à l'équilibre du jeu, mais on est en droit de se demander s'il n'existait pas d'autres moyens. À l'opposé, le fusil de snipe est très bien conçu : précis, mais avec un chargeur limité à quatre balles traçantes. Fini les boulets qui se planquent dans un coin et campent pendant des heures ! Place au snipe mobile et intelligent (enfin, ceux qui veulent survivre du moins). Mais tous ces détails ne masquent pas le vrai problème : c'est mou. Pas tellement dans la fureur des combats, mais entre. Prenez UT ou Q3 par exemple : même tout seul, on regarde nerveusement à gauche à droite, craignant l'ennemi embusqué. Là non. On se balade lentement dans les paysages en quête

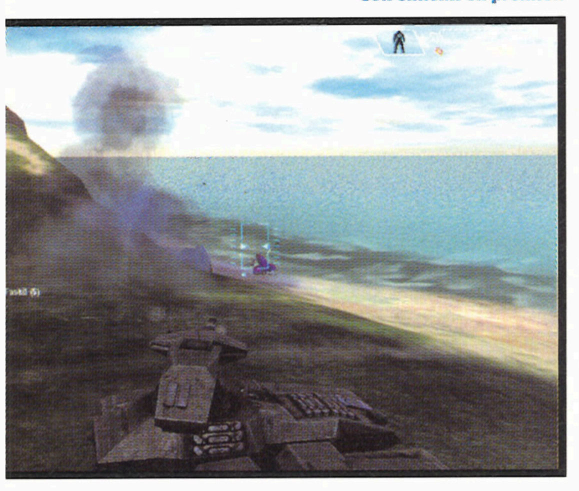
Les combats aériens en multi demandent une certaine maîtrise.



TIPS JEU

Les grenades sont vos amies. Puissantes, efficaces, vous aimerez celles des Covenants qui en plus d'être particulièrement létales, ont la bonne idée de se coller à leur victime jusqu'au moment de leur explosion.

Le tank en multi, inattaquable s'il repère son ennemi en premier.





Encore une frappe chirurgicale.

Un peu de technique

Testé en profondeur sur un 2200+ avec une GF4 4200, le jeu tournait sans problèmes en 1024x768. On a par contre constaté de très forts ralentissements sur des machines plus puissantes. Ces problèmes seront théoriquement réglés avec un patch qui devrait être sorti au moment où vous nous lirez. Un serveur dédié, patché, devrait également être disponible.

d'une cible. Autant sur console une certaine inertie permet de limiter l'influence désastreuse du pad, autant sur PC on est habitué à un peu plus de nervosité. Et les deux nouvelles armes qui ont été rajoutées (le mortier Covenant et un lance-flammes) n'accélèrent pas non plus le rythme. Si au moins les cartes débordaient de joueurs, mais non même pas. Seize joueurs maximum. Et même pas par équipe. Ça fait léger. On le regrette d'autant plus que les nombreux types de jeux (CTF, assault, etc.) présents d'origine sont extrêmement variés. Vous pouvez aussi créer des parties totalement customisées pour jouer comme vous aimez. Par exemple, libre à vous de choisir la présence de véhicules ou les types d'armes disponibles. Présent dans la version console et extrêmement fun : le mode Coopération. Vous pouviez mener la campagne avec un ami. Tenez, je nous revois encore avec mon frère, dans la jeep, côte à côte. Moi au volant, en train de slalomer entre les obstacles, lui jouant de la gatling et trouant avec ferveur nos adversaires. Ou encore à se couvrir l'un l'autre dans les couloirs exigus des installations ennemies, baignant dans une atmosphère glauque et oppressante. Ah, c'était super bien ! Malheureusement pour vous, le Coopératif a été supprimé de la version PC, purement et simplement. Je suis sûr qu'il existe une raison valable à cela, mais impossible de trouver laquelle.

Missile à conclusion

En résumé, on a affaire à un jeu de bonne facture. L'esthétique globale est honorable, les musiques sont de qualité, la campagne solo n'a rien perdu de sa qualité, l'adaptation est d'ailleurs une des meilleures qui ait jamais été faite d'un jeu console. Malheureusement, sur PC, où le genre fourmille de produits différents, on a l'habitude d'être un petit peu plus regardant sur la qualité globale. Et il manque à Halo ce petit plus qui fait les valeurs sûres. Nous en sommes les premiers déçus.

Bishop



Vous pourrez également contrôler les tourelles fixes.



Un bon portage console auquel il manque cependant ce petit plus qui fait les valeurs sûres.

En Deux Mots

UN DES RARES PORTAGES CONSOLE À ÊTRE AUSSI BIEN RÉUSSI, QUE VOUS POUVEZ ACHETER LES YEUX FERMÉS SI VOUS CONSIDÉREZ LE MULTIJOUEUR COMME UN PLUS ET NON PAS COMME UN FACTEUR D'ACHAT. DANS LE CAS CONTRAIRE, VOUS RISQUERIEZ DE LE REGRETTER DANS QUELQUES SEMAINES, À LA SORTIE D'UNREAL TOURNAMENT 2004 OU DE BREED (OUI O.K., OU D'HALF-LIFE 2).

+ La campagne solo
+ Les modes de jeu en multi
- Mou du genou en multi
- Coopératif honteusement absent

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT


PC CD ROM
"Söldner : secret wars s'apprête à tout faire exploser sur son passage."
Jeux Vidéo Magazine Octobre 2003
"[...] Ce titre va faire l'effet d'un tremblement de terre."
Gen 4 PC Septembre 2003
MEILLEUR JEU ON-LINE AU GAMES CONVENTION DE LEIPZIG
GC BEST 2003 pc game
AWARDS
(C) 2003.JoWooD / Soldner® est une marque déposée par JoWooD
SOLDNER
SECRET WARS
16+
bigben interactive
JoWooD
WINGS



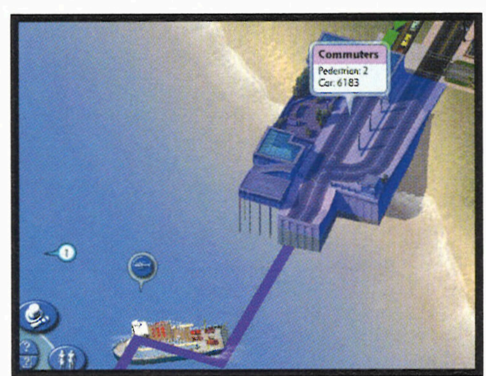
Sim City 4 : Rush Hour

GESTION URBAINE




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 128 Mo RAM, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR MAXIS ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS TESTÉ EN V.O.



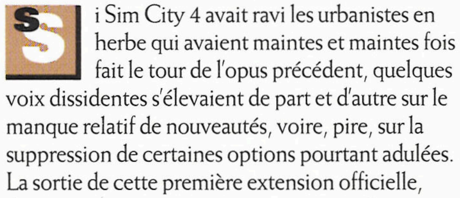
L'arrivée des ferries est une aubaine. Ils sont capables de transporter plusieurs milliers de véhicules aux heures de pointe.

PARFOIS ON SE DEMANDE QUELLE EST LA DÉFINITION D'UN JEU MEGASTAR. PERSO, J'AI MA PROPRE DÉFINITION : C'EST QUAND ON N'ARRIVE PAS À LÂCHER LE JEU POUR EN ÉCRIRE LE TEST. TIENS D'AILLEURS J'Y RETOURNE.



Le pilotage d'hélicoptère se complexifie avec l'apparition des gratte-ciels.





Si Sim City 4 avait ravi les urbanistes en herbe qui avaient maintes et maintes fois fait le tour de l'opus précédent, quelques voix dissidentes s'élevaient de part et d'autre sur le manque relatif de nouveautés, voire, pire, sur la suppression de certaines options pourtant adulées. La sortie de cette première extension officielle, dévouée corps et âme aux transports et à la résolution des problèmes de trafic aux heures de pointe, est l'occasion pour Maxis de corriger le tir et de parfaire son bébé sorti en début d'année.

Big Brother is watching you

Pour les trois hérétiques qui ne se seraient jamais adonnés à un Sim City, sachez qu'il ne s'agit pas uniquement d'une simulation de construction. Une grande partie du gameplay consiste à analyser un tas de paramètres pour répondre aux problèmes des habitants. Ça peut être la pollution ou encore le trafic. Pour cela, on est aidé par une multitude de cartes et de graphiques qui donnent une vision globale des problèmes.
Rush Hour va plus loin, un nouvel outil purement jubilatoire confère tout son sens au terme de micro gestion : il est maintenant possible de connaître le trajet emprunté par les Sims entre leur habitat et leur lieu de travail. Ça ne répond pas à l'autre éternelle question : quels sont les centres commerciaux fréquentés par les Sims d'une habitation donnée, mais c'est déjà un gros pas en avant.

Car j'étais sur la route

Les réseaux routiers sont enfin refondus dans cette version, les avenues deux fois deux voies en sont le parfait exemple, fluidifiant efficacement le trafic. Les plus sadiques d'entre nous s'adonneront aux joies de la création de voies à sens unique, ou encore au placement de péages, véritable exutoire aux problèmes urbains du monde réel. Les autoroutes surélevées sont enfin rejointes par leurs homologues aplaties. Le placement des rampes d'accès peut se faire avant celui des voies, et pour compléter le tout, des croisements en T sont disponibles. Les ponts se démultiplient, comme dans la version 2000. Haubans, armatures métalliques ou couvertes, il y en a pour tous les goûts. On pourra même régler leur hauteur afin de permettre ou non le trafic fluvial.



L'interface a été légèrement remaniée pour s'accommoder des nouvelles options.

Les réseaux ferroviaires ont également amorcé une mutation bien nécessaire, la gestion des trains se veut beaucoup plus fine : on pourra contrôler jusqu'aux aiguillages. Les gares à multiples quais finiront de convaincre les derniers sceptiques, apportant une nouvelle dimension aux transports régionaux. Le métro se permet une escale aérienne, avec des voies surélevées, superposables aux routes et aux autoroutes. Les transitions souterrain/aérien collent maintenant à la réalité. Et j'ai gardé mon petit préféré pour la fin, un monorail à la tête de TGV, particulièrement attractif pour sa vitesse.

Beaucoup d'idées à repomper

Une alternative aux ponts prend place pour la première fois avec les ferries, capables de transporter au choix piétons ou véhicules. Particulièrement efficaces pour peu que leurs voies d'accès soient taillées en conséquence. Les aéroports se voient, de leur côté, découpés en régionaux et internationaux. Le tout étant couronné par une nouvelle attraction, l'aéroport spatial. Respect. Même si c'est son centre d'intérêt principal, Rush Hour ne se focalise pas uniquement sur les transports : il en profite pour corriger certaines bévues de la version originale. On retrouve par exemple la possibilité de placer à nouveau des pancartes dans ses villes pour documenter ses œuvres ou nommer les rues.

Mission Possible

Autre nouveauté, la possibilité de prendre le contrôle des véhicules présents dans le jeu pour relever un certain nombre de challenges. Vous pourrez par exemple sauter dans une voiture de police pour arrêter un braquage ou stopper des voleurs de voiture. Pour peu que vous soyez victorieux, votre cote de popularité augmentera. À l'inverse, il vous sera également possible de vous adonner à des activités moins scrupuleuses comme le transport de drogue ou encore le trafic d'organes. Coûteuses pour votre karma, mais fortement rémunératrices en cas de panne de trésorerie. On appelle ça l'effet GTA. Certaines missions permettent de débloquer de nouveaux éléments du jeu : réussir une poursuite à haute vitesse attirera les chaînes de télévision. Optionnelles, ces missions égayent et diversifient un peu les phases de jeu, ce dont on ne se plaindra pas. L'ergonomie des mini-jeux semble ardue au début, mais on s'habitue rapidement à se balader dans la vue isométrique. Le tout constitue un add-on de grand cru pour les gestionnaires en herbe.

C_Wiz

Version Deluxe

Ceux qui ne s'étaient pas procurés la version originale pourront faire d'une pierre deux coups avec la version Deluxe, regroupant Sim City 4 et Rush Hour.

Si avec tout ça je ne fais pas remonter mes stats d'environnement...





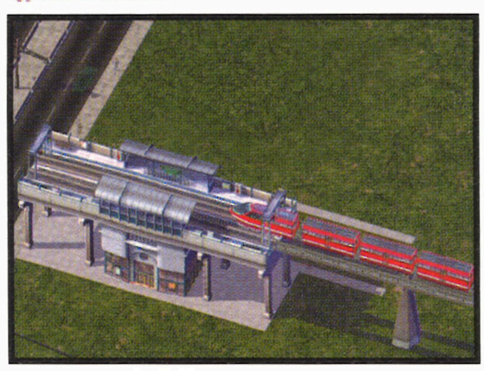
Les flux de Sims se compliquent après quelques heures de jeu. Notez au passage le nouveau style de buildings, européen.

Un peu de technique

Sim City 4 se veut jouable avec les configurations les plus modestes. Certes, un PIII 800 MHz et une GeForce 2 suffiront à jouer convenablement avec les détails au minimum. En revanche, pour afficher tous les détails, il faudra être équipé de gros processeurs.



La carte des congestions est complétée par la visualisation des volumes de trafic pour chaque type de véhicules.



Le monorail arrive en gare. On utilisera le menu de gestion des Sims pour prendre le contrôle d'un des véhicules présents sur la carte

En Deux Mots

En multipliant les options de transports disponibles, Rush Hour délectera les fans de la série, tout en réconciliant les brebis égarées par le manque de nouveautés de l'original, qui prendront plaisir à redécouvrir les joies de la gestion de régions.

- **+** Pléthore de nouveaux transports
- **+** Gestion ferroviaire transfigurée
- **+** Visualisation des trajets des Sims
- **–** Qualité et intérêt des missions inégaux
- **–** Il aura fallu attendre l'add-on pour avoir la version parfaite





Silent Hill 3

SURVIVAL/HORROR

DENRÉES RARES SUR PC, LES SURVIVAL/HORROR CONSTITUENT UN GENRE ULTRA-POPULAIRE SUR CONSOLES, OÙ DES SÉRIES COMME RESIDENT EVIL OU SILENT HILL FONT UN CARTON À CHAQUE OPUS. ACCLAMÉ À SA SORTIE SUR PS2, SILENT HILL 3 N'A AUCUN MAL À S'IMPOSER SUR PC COMME LE JEU DE FLIPPE PAR EXCELLENCE. J'VOUS AURAI PRÉVENU, APPRÊTEZ-VOUS À PÉRIR D'EFFROI ! COMME ÇA, TAC !

Infirmières putréfiées, créatures démembrées, êtres aux corps dégoulinant, de pus... À taaaable !



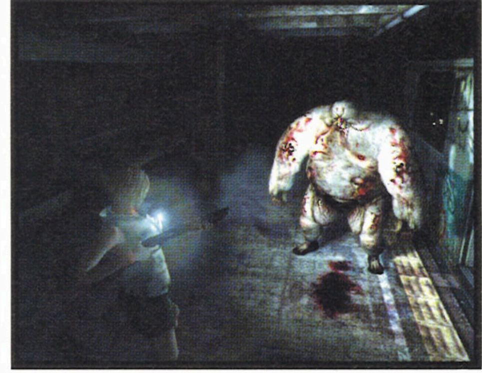
Cauchemar : nom masculin (ancien français « caucher » fouler et « mare » fantôme) rêve pénible, angoissant. Jusqu'à présent, mus par un bien cruel destin, seuls deux hommes avaient osé s'aventurer au cœur de la cité de l'interdit. Derrière la lugubre colline, la peur se nourrit des rites les plus sataniques. Déstabilisé, Harry avait néanmoins quitté les lieux avec un bébé, tandis que James n'avait pu retrouver cette femme qu'il chérissait tant. La brume se fit alors plus dense, l'espoir s'estompa. Pourtant, aujourd'hui, à l'heure de ces glaciales retrouvailles avec l'effroi, il est intéressant de noter combien les créateurs de cette insidieuse saga ont décidé de chambouler nos certitudes de joueurs. À commencer par le choix du héros, ou plutôt de l'héroïne. C'est en effet Heather, une jeune femme au regard perdu, qui vous accompagnera dans votre descente aux Enfers. Des ténèbres qui, pour la première fois, ne s'abattront pas immédiatement, laissant alors s'installer une habile torpeur. Car avant de succomber, de se laisser happer par ce venin, vous aurez l'occasion de goûter aux charmes diffus de la vie. Au bout du fil, Heather s'entretient avec son père. Sa voix est rassurante. Un sourire anime son visage de douces convulsions. Non loin, le brouhaha de la vie agite les lieux... mais n'espérez même pas le percevoir soucieux que vous êtes de vouloir vous cramponner à une réalité, à la vie. Non, tout est ici suggéré, comme si vous naviguiez dans un songe. Soupir... Tel un vulgaire fétu de paille, ce désir de vie sera tristement balayé. Avec le temps, tout fout le camp, et seules perdurent les blessures. Le Mal rôde d'entrée, perceptible par touches successives. Pas de doutes, les équipes de Konami maîtrisent leur sujet, jouant avec nos sens sans pour autant nous alerter. À ce titre, avant même de succomber à l'angoisse paralysante propre à cette aventure, il faudra souligner le choix des coloris à dominance ocre ou encore les cadrages volontairement déstabilisants, concourant à vous perturber, à exacerber les souffrances à venir. Car cette douleur accablante qui assaille Silent Hill finira par vous ronger de l'intérieur, vous obligeant à puiser dans vos instincts les plus primaires. Oui, face à votre écran, c'est à un festin macabre auquel vous êtes convié...



Aussi élégante qu'efficace, la mise en scène densifie l'immersion.



CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 600 MHz, CARTE 3D 32 MO, 128 MO DE RAM
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR KONAMI TOKYO JAPON
TEXTE V.F. **ET VOIX** V.O.



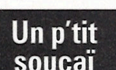
D'après les développeurs, cette créature obèse symbolise le paroxysme de l'effroi. Ouch.

L'antre de la folaïe

Contrairement à la plupart des portages console/PC, l'adaptation de Silent Hill 3 a été particulièrement soignée. Il est ainsi possible de monter nettement la résolution afin d'obtenir des graphismes d'une impressionnante finesse. Peut-être trop d'ailleurs, car ce jeu se nourrit aussi de zones d'ombre, d'imperfections qui lui confèrent un cachet si particulier. Ainsi, si la version PlayStation 2 ne permet pas une telle précision d'affichage, avouons qu'elle garde un charme plus organique que sur PC. Je ne saurais trop vous conseiller de privilégier l'ambiance pure à l'insipide course à la perf ! Il en va de même pour le nouveau système de sauvegarde qui, afin de faciliter votre misérable existence, devient accessible à tout moment. Un clic dans l'inventaire et vous vous



éviterez de nombreuses sueurs froides. Ce qui est bien, mais pas top ! Car vous atténuerez sensiblement la tension permanente qui fait la force de cette aventure. Une fois de plus, tentez d'éviter de trop l'utiliser… Enfin bon, moi j'dis ça parce que je ne suis qu'un vieux con de consoleux… Reste que tout le monde s'accordera pour admettre que ce Silent Hill 3 en met plein les mirettes. Ainsi, juste pour la frime, mater deux secondes les visages, et plus généralement la modélisation des personnages et des décors. Pour une conversion de jeu console, la réalisation déchire gentiment ! Les expressions faciales sont assommantes de réalisme, rendant ainsi les émotions plus perceptibles que jamais ; les environnements,eux, distillent une atmosphère aussi crédible que réellement étouffante. Croyez-moi, jamais l'horreur n'aura été aussi attirante…



Hum, mais j'ai beau faire, une question me turlupine : « Silent Hill 3 a-t-il sa place sur PC ? » En effet, les joueurs n'ayant découvert la saga que par l'intermédiaire de Silent Hill 2 Director's Cut risquent d'éprouver les plus grandes difficultés à percevoir toute la force émotionnelle et narrative du scénario. Parce que vous, ayatollahs du PC, êtes un peu limités ? Nope. Parce que les développeurs ont pondu un scénar bancal ? Non plus. Tout simplement parce que ce troisième opus est intimement lié à Silent Hill premier du nom et que, sans avoir fini ce dernier, vous passerez à côté de plus de 50 % des références essentielles distillées au fil de l'histoire. Du coup, si l'aventure reste intrinsèquement toujours aussi captivante et cohérente, vlan, l'intérêt chute toutefois un grand coup ! On regrettera donc que Konami n'ait pas fourni une sorte de « cours de rattrapage », sous forme de vidéos par exemple. Nous l'avions d'ailleurs demandé lors de notre preview, mais s'ils ne nous écoutent pas, il n'y a plus rien à faire. Non mais alors ! Autre légère déception, la durée de vie s'avère assez famélique, puisque moins de dix petites heures seront suffisantes pour terrasser le Malin. Enfin, pour conclure sur les légers errements qui rendent cette adaptation un chouïa moins convaincante que l'original, il faut souligner que la prise en main au clavier et à la souris ne s'illustre pas non plus par une éblouissante ergonomie. Optez donc directement pour un bon vieux pad des familles, histoire de vous défouler sur les êtres putréfiés qui hantent les lieux, et non sur votre pauvre clavier qui n'a rien demandé. Là, comme ça, l'air de rien, on pourrait finir par croire que SH3 souffre de sympathiques scléroses. Qu'importe, l'appel de l'effroi demeure excitant et envoûtant. Aaaah, j'allais oublier l'essentiel : ce jeu se joue intégralement au casque et dans l'obscurité la plus totale ! Même si j'ai l'air un peu psycho-rigide sur ce coup, n'y voyez pas un caprice de ma part, juste le souci de vous faire réellement profiter de cette expérience de jeu. Si toutes les conditions sont réunies, Silent Hill 3 se révèle juste monstrueux. En revanche, un grain de sable suffit à le démystifier. Vous voici prévenu…

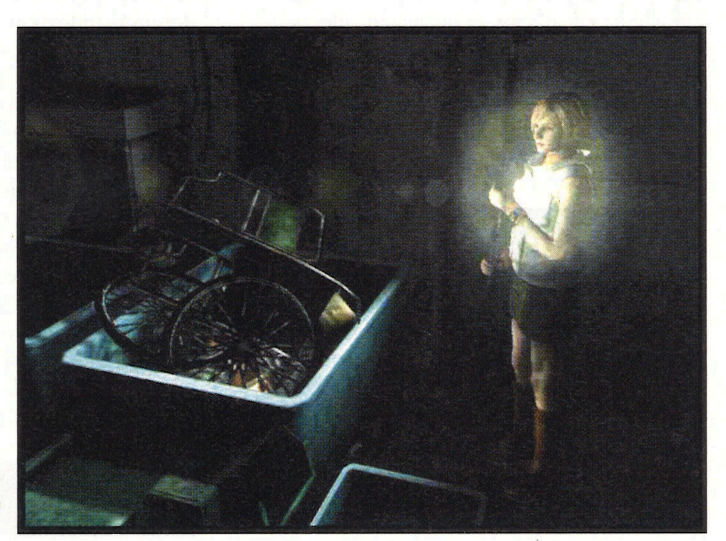
Gollum

Un peu de technique

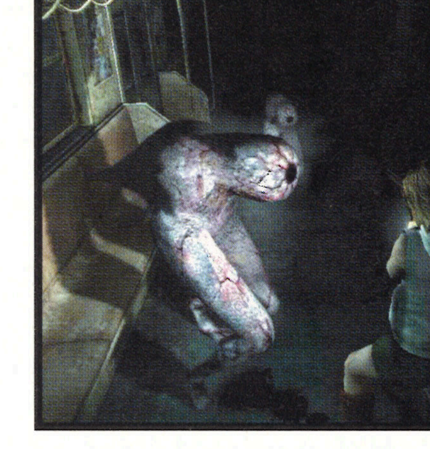
Après des conversions bien pourries (ah Resident Evil, souvenirs souvenirs), les studios japonais semblent enfin avoir compris comment éditer des jeux graphiquement décents sur PC. Alléluia ! Mieux vaut néanmoins une bonne GeForce 4 pour être bien à l'aise.



La modélisation des visages laisse tout simplement sans voix. Bluffant.



Mais que vient faire ici cette chaise roulante de triste mémoire ?





En Deux Mots

SILENT HILL 3 EST UN INCONTOURNABLE DE L'HORREUR LUDO-NUMÉRIQUE. LE GENRE D'AVENTURE À VOUS TÉTANISER D'EFFROI, SEUL DEVANT VOTRE ÉCRAN. RESTE QUE POUR EN PROFITER PLEINEMENT, IL EST PLUS QUE RECOMMANDÉ DE BIEN CONNAÎTRE SILENT HILL PREMIER DU NOM…

+ La réalisation
+ Les émotions ressenties
+ The Ultimate Flipping Game
- Si vous n'avez pas joué à SH1…
- La durée de vie limitée
- Mieux vaut opter pour une manette

8 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Age of Mythology : The Titans

ADD-ON POUR AGE OF MYTHOLOGY (STR)

IL Y A UN AN SORTAIT AGE OF MYTHOLOGY. DEPUIS, LES JOUEURS DU MONDE ENTIER ONT PU SE FAIRE LA MAIN DESSUS, APPRENDRE À RECONNAÎTRE LES UNITÉS LES YEUX FERMÉS ET DÉCOUVRIR TOUTES LES SUBTILITÉS STRATÉGIQUES. IL ÉTAIT TEMPS DE RELANCER LA MACHINE DE GUERRE.



Les cinématiques du jeu mettront les Titans énormément en scène.

Vous pouvez afficher la minimap en grand, un peu comme une maximap, du coup.



CONFIG MINIMUM **PII 450 MHz, 128 Mo, GF2**
ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.O. DANS LA VERSION TESTÉE**

Moi, il y a un truc que j'aime bien dans les jeux de stratégie temps réel, c'est agrandir ma base tranquillement dans mon coin, façon Sim City, développer mon économie discrètement, repousser les vagues d'assaut ennemies avec mes petits soldats sans chercher à les défier par ailleurs, et finalement aller raser toute la carte avec ma super unité qui produit un max de bruits et de dégâts. Du coup, Age of Mythology n'avait jamais su faire vibrer cette corde en moi et je m'étais assez vite détourné du produit.

Titan va déjà ?

Je le regrette un peu aujourd'hui, parce qu'AOM avait tout pour plaire : une longue campagne, un nombre appréciable d'unités et un mode multijoueur soigné. Bien sûr, il n'était pas parfait, et l'interface connaissait quelques lacunes énervantes face à la qualité globale du produit. L'add-on va me donner l'occasion de rattraper le temps perdu et voir comment le jeu a évolué. Au chapitre des nouveautés, une campagne toute neuve de douze missions qui vous placera aux commandes du peuple d'Atlantis, rajouté pour l'occasion. Vous y découvrirez une partie des 25 unités et des douze pouvoirs qui étoffent ceux existants, et apportent des spécificités propres aux Atlantes. Certains pouvoirs offrent des possibilités intéressantes, comme le déplacement de bâtiments, la déconstruction d'une structure ennemie (oh regarde ton gros fort là, hop, envolé). Toutes les unités peuvent devenir des héros moyennant finances ou encore, les paysans n'ont pas besoin de faire des allers et retours entre le lieu de production et celui de stockage. Vous aurez également la chance de pouvoir vous rafraîchir la mémoire sur les autres civilisations, égyptienne, scandinave et grecque au cours de quelques missions. Ces dernières sont d'ailleurs toujours aussi variées et originales, ce qui apporte un peu de fraîcheur à un genre où la simple dévastation de territoires ennemis finit par lasser un tantinet. On retrouvera avec délectation les musiques sublimes de la série qui donnent parfois envie de lancer le jeu juste pour les entendre.

Titank

La grande innovation est évidemment l'apparition des Titans.



Deux des nouveaux pouvoirs : déconstruction et déplacement temporel.



Ils sont particulièrement impressionnants, avec une barre de vie et une puissance à faire frémir n'importe quelle défense. Chaque nation peut invoquer un seul Titan. Pour ce faire, vous devrez tout d'abord passer les quatre âges successifs. Le mieux est d'envoyer au travail un nombre important de péons pour accélérer le processus d'invocation. Cependant, n'espérez pas agir au grand secret, puisqu'à partir du moment où vous lancerez la construction de votre Titan, la zone apparaîtra en clair sur la carte et vos adversaires seront alors tous prévenus. À ce moment-là, on assiste souvent à des conclusions d'alliances entre différentes nations en vue de détruire les Titans en gestation. Si, malgré tous les dangers qui vous guettent, vous réussissez à mener à bien l'invocation de votre Titan, il se révélera à la hauteur des moyens mis en œuvre pour l'obtenir. Cependant, il n'est pas indestructible et vous veillerez à le faire accompagner par une garde rapprochée qui le protégera des unités mythiques et autres héros adverses. Et des Titans d'en face surtout… S'il venait à mourir, le prix à payer est faible devant la mine dégoûtée de vos potes moins rapides qui auront vu leur base réduite en cendres en quelques minutes (demandez à Blutch par exemple). Bien entendu, chaque civilisation possède son champion : les Grecs font appel à Cerbère, les Scandinaves à un Troll des Glaces, les Égyptiens à Râ et les Atlantes à Kronos.

Implosion, particulièrement dévastateur, ne le lancez pas près de vos unités.



La force de l'habitude

Quand on aborde cette extension, on retrouve avec joie ses marques, ses habitudes, ses réflexes. En revanche, on est nettement plus déçu de rencontrer les erreurs de conception du jeu originel. Par exemple, il est toujours impossible pour une unité de faire partie de deux groupes différents. Le pathfinding est parfois un peu étrange, on n'est toujours pas prévenu quand une ressource est épuisée et le micro-management est de temps à autre laborieux. Le nombre d'unités et leurs actions/réactions les unes sur les autres obligent toujours à bien connaître l'arbre de développement sous peine d'avoir de très mauvaises surprises contre des joueurs plus expérimentés. Malgré tout, la variété des options stratégiques est intéressante et Age of Mythology est un des rares titres où construire une défense ne constitue pas une erreur : la vue de votre Titan posté en plein milieu de votre base débarrassera bien vite vos adversaires de toute vélléité offensive.

Bishop



Vous pourrez construire des merveilles pour gagner certaines parties.

Un peu de technique

Toujours aussi fluide, le jeu n'affiche pas l'ombre d'un ralentissement, quel que soit le nombre d'unités affichées à l'écran. La puissance des machines « récentes » devrait vous permettre de le faire tourner sans problèmes. Sur une bécane plus ancienne, baissez les détails et ça passera, de préférence en dépannage pour des parties réseau chez vous.



Prévisions météo : fortes chutes de météores, restez chez vous.

En Deux Mots

Sans être révolutionnaire, cet add-on rajoute suffisamment de nouveaux éléments pour être intéressant. La possibilité d'utiliser le Titan se révèle un pari risqué, que n'hésiteront pas à relever les joueurs aventureux. Aucun des manques de l'interface n'a été corrigé, et on le regrette d'autant plus que le jeu pourrait offrir une alternative aux lassés des rushs de WarCraft III.



+ Les Titans
+ Des ajouts bien pensés
– Les mêmes lacunes d'interface

7	Technique
8	Artistique
7	Intérêt



TOUT PUBLIC

CONFIG MINI PIII 800 MHz, 64 Mo, TNT2 (4 Mo)
ÉDITEUR GATHERING OF DEVELOPPERS
DÉVELOPPEUR FIREFLY STUDIOS GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Chaque occupant doit avoir un lit, sinon ils sont bougons au réveil. Ah ben non, ils ne peuvent pas dormir. Juste bougons du coup.

Space Colony

STRATÉGIE/GESTION

À LA CROISÉE DES CHEMINS D'OUTPOST, STARTOPIA ET DES SIMS, LES DÉVELOPPEURS DE STRONGHOLD VOUS PROPOSENT UN JEU DE STRATÉGIE-GESTION DANS L'ESPACE. PRÉPAREZ CASQUE ET COMBINAISON, LE DÉCOLLAGE EST IMMINENT.

Quand Caféine m'a filé ce test, je me suis demandé pour quelle bêtise j'étais encore puni. Peut-être pour l'allusion à sa prise de poids dans le courrier des lecteurs (ndlr : ah nan, j'avais pas vu. Me vengerais). Bref, j'installais le jeu vers midi en me demandant comment j'allais pouvoir rédiger mon article sans mourir d'ennui. Oui, je plaide coupable, Space Colony était déjà condamné à l'avance. Le procès devait être rapide, les pièces à conviction évidentes, la défense inexistante. Une affaire entendue, comme on dit dans le métier. Et paf ! Erreur judiciaire. Rien que cette après-midi là, j'y ai joué six heures d'affilées sans m'en rendre compte.

Pour une surprise ...

Et ça mes amis, quand un jeu est suffisamment captivant pour qu'on ne se rende pas compte des heures qui défilent, c'est un signe. Oui je sais, les screenshots ne payent pas de mine, c'est un fait. Autant certains titres, comme Commandos 3, s'en sortent bien dans l'utilisation de la 2D, autant Space Colony a effectivement un peu plus de mal. Attention hein, le jeu n'est pas laid, il donne juste l'impression d'avoir été commencé il y a cinq ans. Même si on sent que les graphistes ont fait des efforts, les animations manquent d'étapes pour fluidifier les mouvements, les personnages ne peuvent se tourner que par quart de tour, et quand ils rentrent ou sortent des bâtiments le passage se fait par fondu. Non, ça n'est vraiment pas pour la touche artistique qu'on y passera des heures. L'interface, quant à elle, ne laissera pas de souvenirs impérissables non plus en matière d'ergonomie. Enfin, les voix et musiques réserveront en revanche une bonne surprise, à condition d'omettre le côté très typé de certaines (voix de vieille, de biker, de gourdasse, etc.). Petit bonus, si vous préférez votre musique, Space Colony vous permet de jouer vos propres mp3 (ceux dont vous possédez les droits hein, les autres c'est mal).



Mon élevage de Space Poulets, dirigé de main de maitre par l'idiot du village, Billy Boy..

Et vous, ça va ?

On discute, on discute, mais je viens de me rendre compte que je ne vous ai même pas encore vraiment parlé du jeu. Vous êtes chargé par la compagnie Blackwater d'administrer différentes bases implantées sur les multiples planètes que vous visiterez. Vous devrez bien entendu y remplir un certain nombre d'objectifs. Ainsi, vous devrez parfois amasser (ou vendre) une certaine quantité de ressources, telles que le fer, le titane, le silicone, les plantes médicinales ou les Space Poulets™. Pour ce faire, vous bâtirez l'usine correspondant à la ressource



Ils vous faudra parfois repousser des hordes d'aliens.



Cette interface vous permet d'avoir un œil sur toute votre colonie.



à exploiter. Comme cette dernière nécessite du courant, vous aurez veillé auparavant à construire suffisamment de centrales énergétiques (solaire, thermique, ...) pour qu'elle ne tombe pas en panne. Ça c'est la partie simple du jeu. Là où tout se corse, c'est la gestion du personnel, les « agents ». En effet, à la manière d'un The Sims, ils ont des besoins et des envies que vous devrez satisfaire. Impérativement. Non pas pour avoir bonne conscience et voir de joyeux sourires barrer leurs visages derrière leurs casques pressurisés, mais parce que de leur niveau de satisfaction dépend le temps qu'ils vont passer à travailler pour vous. Du coup, on est nettement plus motivé pour leur offrir des saunas, des jacuzzis, des salles de jeu, des salons de rencontres où ils pourront tisser des liens étroits avec leurs collègues adorés. Cela pourra même parfois être un objectif que de faire tomber amoureux deux d'entre eux. Le problème qui se pose, c'est quand ces deux agents sont les seuls à posséder les qualifications pour remplir un des autres buts. Eh oui, quand ils dragouillent mollement dans le bar de la base, les yeux dans les yeux, ils ne bossent pas ailleurs. Heureusement, vous pouvez à tout moment les rediriger vers une autre tâche, dès l'instant où c'est dans leurs compétences ou pendant leurs heures de travail. On regrettera d'ailleurs l'impossibilité de constituer des équipes, afin d'être sûr de toujours avoir un pilote aux commandes des machines-outils. Les trois huit, ça ne date pourtant pas d'hier !



Le décor vous forcera parfois à faire des compromis sur le développement.

All you need is ~~love~~ money

L'argent résoudra une grande partie de vos problèmes. Vous pourrez acheter les ressources qui vous manquent, comme l'argon, indispensable pour alimenter vos lasers qui défendront vos installations contre les nombreuses races aliens bien décidées à endommager votre matériel d'extraction. La revente de votre production vous permettra d'acheter des médicaments pour lutter contre les infections propagées par la faune locale, mais également des formations pour vos agents, des composants électroniques pour les droïdes multifonctions chargés de vous épauler ou des hôtels. Car (de tourisme – ouais bon ça va hein, on est vendredi là), vous pourrez développer cette activité pour en faire votre première source de revenus. C'est fou, mais les visites des serres de plantes spatiales et autres expositions intergalactiques, ça intéresse encore les gosses à cette époque. Les xeno-zoos, ça cartonne carrément.



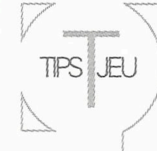
Variété et diversité

La campagne du jeu vous permettra de découvrir tous ces aspects et de vous faire la main pour attaquer les missions dites « bacs à sable » où vous n'aurez pour seules limitations que le décor et les conditions (souvent hostiles) de la planète. Et si ça ne suffit pas, vous pourrez créer vous-même vos campagnes pour vous ou vos amis. N'espérez cependant pas les affronter, puisque aucun mode multi n'est disponible. C'est d'ailleurs caractéristique de Space Colony : beaucoup de petits regrets et des détails frustrants mais qui n'empêchent pas d'apprécier la qualité de l'ensemble.

Bishop

Un peu de technique

Pas l'ombre d'un polygone, des animations réduites, le jeu devrait tourner de manière fluide sur un Pentium II. Malgré tout, au vu de la taille de certaines maps, jouez la sécurité et suivez les recommandations minimums.



Hors de la campagne, n'hésitez pas à faire passer du temps à vos agents en formation. Vous élargirez ainsi le champ de vos possibilités et ne serez pas obligé de jongler entre différents postes pour un même personnage.

En Deux Mots

SPACE COLONY SOUFFRE DE QUELQUES LACUNES ET DU MANQUE D'UN ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE CONVAINCANT. QU'IMPORTE, IL EST SUFFISAMMENT RICHE EN POSSIBILITÉS POUR FAIRE OUBLIER CES DÉFAUTS ET POUR PERMETTRE DE PASSER UN PAQUET D'HEURES À EXPLORER L'UNIVERS DES POSSIBILITÉS OFFERTES.

- \+ Les nombreuses possibilités
- \+ Variétés des objectifs
- \+ Le discret second degré
- − Les graphismes un peu tristounets
- − Pas de multijoueur
- − L'ergonomie parfois lourdingue

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT







Config minimum Processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Éditeur Sega
Développeur Team 17 Grande-Bretagne
Texte et voix en français

INCOMING ! ILS SONT PETITS, SALES ET GLUANTS, ILS SONT TEIGNEUX ET AGRESSIFS, ILS PASSENT LEUR TEMPS À SE BATTRE AVEC DES ARMES ÉTRANGES ET À EXPLOSER EN HURLANT... NON, JE NE PARLE PAS DES RÉDACTEURS DE JOYPAD : CE SONT LES VERS-SOLDATS DE WORMS 3D.


Programmé par les malades mentaux de Team 17, le premier Worms, sorti en 1995, a marqué les esprits. Et il y avait de quoi : les joueurs y dirigeaient des escouades de vers de terre armés jusqu'aux dents, dans une guerre sans merci à travers des milliers de décors en 2D. La vue en coupe un peu à la Lemmings permettait une bonne vision d'ensemble, et chaque joueur dirigeait alternativement ses brutes sanguinaires dans un mélange de tour par tour et de temps réel. Objectif : exterminer les équipes adverses, tout en s'arrangeant pour rester en vie. Tout l'intérêt consistait à choisir l'arme optimale en fonction de la situation, et le vaste arsenal disponible, totalement délirant, nécessitait souvent une grande habileté pour être pleinement efficace. Les niveaux, saturés de mines antipersonnel, étaient entièrement destructibles, et en fin de partie le décor n'était plus qu'un no man's land déchiqueté par les explosions,

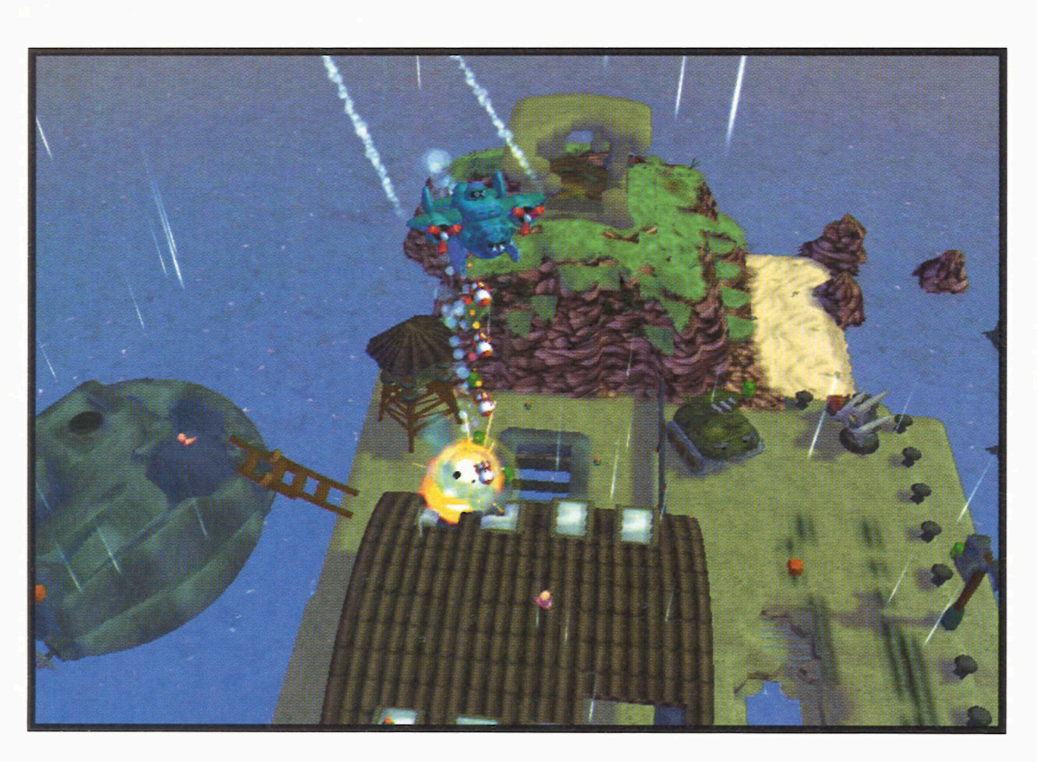


La batte de base-ball est très pratique pour pousser doucement ses amis dans la flotte.



Worms 3D

ACTION TACTIQUE



dans lequel survivait une poignée de durs à cuire prudemment enterrés loin sous la surface. Avec jusqu'à quatre joueurs humains à la fois, coups bas, trahisons et alliances de circonstances assuraient une ambiance chaude et conviviale. Pour un groupe de copains, Worms était tout simplement un des jeux les plus fun qui soient, et je me souviens avec émotion de chacun de mes braves petits soldats.

On s'en fout de ta vie, parle-nous du jeu

Après plusieurs refontes qui ne sont pas restées dans les mémoires, Team 17 tente aujourd'hui de ressusciter son vieux succès en lui faisant gagner une nouvelle dimension : nos Worms passent à une belle 3D bien cartoon, et ils sont toujours bourrés d'animations marrantes. Que les fans inquiets se rassurent : on peut toujours tout ravager. Les tirs de bazooka font des gros trous dans les murs, les raids aériens creusent de véritables sillons, et les structures dont on pulvérise le pied continuent à flotter dans les airs exactement comme dans la version 2D. Après quelques volées de grenades, le paysage se



Et ça, c'est une carte qui vient du générateur aléatoire : où qu'ils soient, tous les vers en jeu peuvent être tués d'une simple pichenette.



Ça, c'est une carte amoureusement préparée à la main par les concepteurs.



Bon voyage, cher ami.

retrouve aussi ruiniforme et cratérisé que ma tronche quand j'avais 15 ans.

En revanche, on assiste à la disparition d'outils comme le marteau-piqueur, qui permettait de creuser des galeries : on a perdu la vue de côté façon vivarium, car le nouveau moteur ne saurait plus où donner de la caméra pour afficher clairement un entrelacs de tunnels se tortillant dans toutes les directions. À la place, on trouve un jetpack qui permet de voleter lourdement, mais je préfère les vers qui creusent aux vers volants.

Un petit côté Tomb Raider

La vue est automatiquement centrée sur le ver contrôlé, et on peut tourner tout autour à la souris pour observer les environs. Malheureusement la caméra se cogne souvent dans les murs trop proches, et il n'est pas toujours possible de la placer là où on voudrait. C'est gênant, et parfois catastrophique quand on essaye de manœuvrer sa bestiole dans des endroits étroits et dangereux. Heureusement ce défaut disparaît en partie si on dispose d'un paddle analogique, plus précis pour les déplacements en diagonale que les flèches du clavier. Pour tirer, on passe en vue à la première personne, c'est plus simple pour viser mais évaluer les distances devient très difficile. C'est pourtant indispensable pour calculer les trajectoires en cloche des différents projectiles qui, de ce fait, deviennent encore plus balèzes à maîtriser qu'auparavant. Une vue aérienne existe, mais elle est trop éloignée et n'aide en rien pour les distances verticales. Il est bien loin le temps où on voyait immédiatement qu'en perçant un mur, on touchait le ver planqué de l'autre côté. Un autre reproche est lié à un choix de gameplay initié dans Worms World Party. Comme dans le précédent opus, après chaque tir, un ver dispose d'une poignée de secondes pour essayer de se planquer.

Le problème c'est que s'il se déplace, il ne peut pas observer les effets de son tir. Et dans bien des cas, en particulier quand plusieurs vers sont projetés en l'air par une explosion, on ne voit pas clairement où, et dans quel état, ils sont retombés. Une fonction « replay », remontrant au ralenti les actions les plus spectaculaires, serait vraiment la bienvenue.

Le retour du mouton explosif

Plus embêtant, beaucoup d'armes ne servent absolument à rien. La puissance de feu générale a été fortement réduite, et finalement un tir basique de bazooka est souvent le meilleur choix : la grenade à dispersion, le cocktail Molotov ou les attaques au gaz occasionnent hélas des dommages dérisoires. Même la célèbre Banana Bomb est généralement décevante. Du coup, on n'a que faire de tout ce fatras d'armes exotiques livrées en nombre limité, qui semblent fun à première vue mais s'avèrent moins efficaces que l'équipement de base. La raison principale semble être que les explosions, dont l'aire d'effet est très faible, projettent leurs victimes beaucoup moins loin qu'avant. Une des conséquences, c'est que les réactions en chaîne massives, avec des équipes entières propulsées dans le ciel par une série de détonations incontrôlées (un grand classique de Worms), sont devenues très rares. Le jeu étant largement customisable, bourré d'options et de modes de jeu différents, il est peut-être possible d'arranger un peu tout ça, mais dans la version par défaut tout est nettement trop mou. L'I.A. est peu motivante : elle alterne les tirs extraordinaires, façon billard artistique, et les maladresses consternantes « pour faire comme un joueur humain ». La campagne solo étant rapidement fastidieuse, on se limitera au jeu à plusieurs. Les quelques cartes conçues exprès sont réussies, mais le générateur aléatoire semble incapable de proposer de nouveaux terrains de jeu équilibrés et intéressants, et la durée de vie en souffre. C'est loin d'être un ratage complet, et la version pour PlayStation 2 devrait être amusante entre potes, mais rien de comparable à l'original. J'étais enthousiasmé par ma première expérience avec Worms 3D, et il n'a pas su tenir ses promesses.

Atomic

Un peu de technique

La version testée comportait encore de gros bugs, en particulier avec le jeu réseau ou certains accessoires comme la corde ninja, mais ils devraient être réparés dans la version du commerce. Si ça se trouve, d'ici là, les développeurs vont aussi revoir le gameplay des armes et des explosifs, et réparer l'automap, mais franchement, on en doute un peu. Pourtant, si c'était le cas, la note d'intérêt gagnerait au moins un point.



En Deux Mots

LE PASSAGE À LA 3D EST RÉUSSI, MAIS C'ÉTAIT UNE FAUSSE BONNE IDÉE : WORMS FONCTIONNAIT PARCE QUE TOUT LE MONDE ÉTAIT SUR LE MÊME PLAN. MÊME EN OUBLIANT L'ANCÊTRE, IL MANQUE À CETTE VERSION DES ARMES RÉELLEMENT SPECTACULAIRES, ET DES CARTES ALÉATOIRES QUI SOIENT AMUSANTES À JOUER.

- \+ Bons graphismes
- \+ Des Worms toujours aussi débiles et amusants
- \+ Un passage à la 3D techniquement réussi
- − Des armes faiblardes qui n'apportent rien
- − L'automap crée une infinité de cartes sans intérêt
- − Des problèmes de caméra et de vision d'ensemble

6 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE


6 INTÉRÊT



MASSIVE ASSAULT. AVEC UN TITRE PAREIL, ON POURRAIT S'ATTENDRE À DES BATAILLES IMPRESSIONNANTES QUI FERAIENT PASSER C&C GENERALS POUR UN JEU DE STRATÉGIE. DÉTROMPEZ-VOUS, CETTE FOIS IL VA FALLOIR COMPTER SUR SES PETITS NEURONES PLUTÔT QUE SUR SES RÉFLEXES. MESSIEURS LES INCONDITIONNELS DE WARCRAFT III, AU REVOIR ET À BIENTÔT. DÉTENDEZ-VOUS, JE PLAISANTE.

Massive Assault

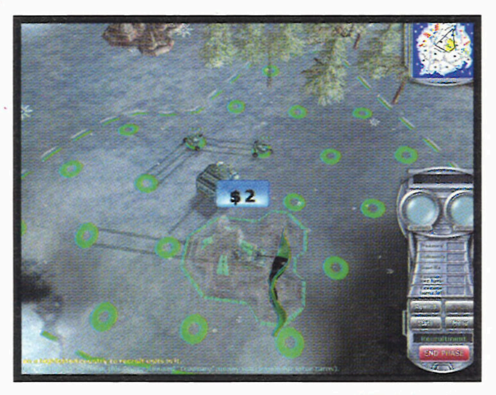
TOUR PAR TOUR POUR VÉTÉRANS

Les jeux de stratégie temps réel, ça va un moment, mais il faut bien avouer que le principe et les fondements du genre n'ont pas vraiment évolué depuis, pfiou, un long moment. Trop longtemps en tout cas pour les développeurs de Wargaming qui ont tenté de reprendre le principe du RTS en y appliquant le système du tour par tour. Par contre, au niveau du background, on sent bien qu'ils ont eu du mal à trouver une bonne idée. Aux environs de l'année 2114, nos descendants se sont résolus à quitter la Terre pour quelque chose de plus exotique mais surtout, de plus propre. Je savais bien qu'à force de balancer des ordures partout on finirait par rendre la planète invivable. Rendez-vous compte, tous ces gens qui jettent leur CD de Rugby 2004, mine de rien ça pollue, c'est nocif ces trucs-là. Pour fuir ce genre d'atrocités, l'humanité a donc décidé d'émigrer en masse vers de nouveaux territoires vierges. Une fois arrivées sur place, les populations se sont divisées en deux camps bien distincts. D'un côté, ceux qui voulaient voir la sortie d'un Rugby 2008 et de l'autre, ceux qui ne voulaient plus en entendre parler. Comme quoi, la guerre, c'est parfois nécessaire.





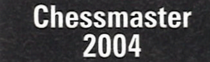
CONFIG MINI 1,5 GHz, 512 Mo, GeForce 2 GTS
ÉDITEUR GMX Media
DÉVELOPPEUR Wargaming.net États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O.



Le QG de la sécu.



Les unités maritimes sont utilisables sur toutes les cartes.



Chessmaster 2004

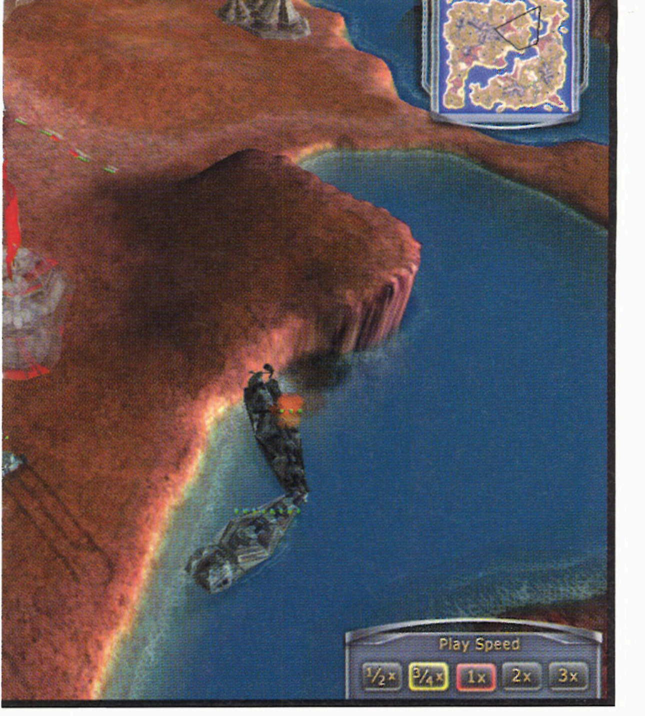
Le soft propose des missions indépendantes, une campagne solo ainsi qu'un mode finement nommé « World War », où l'on devra prendre le contrôle des différents territoires qui parsèment la planète. On démarre avec quelques unités stationnées près de sa base principale et la plupart du temps, on doit repousser un voisin un peu trop envahissant ou bien mener une attaque en bonne et due forme sur sa capitale. Nul besoin ici d'envoyer de pauvres orcs innocents au fin fond d'une exploitation minière, ou encore de passer la moitié de la nuit à ramasser des cacahouètes pour nourrir la population. Non, Massive Assault ne propose aucune gestion de ressources ni aucun bâtiment à créer. Il suffit simplement de jouer les proprios mégalos, c'est-à-dire cumuler l'argent qui rentre automatiquement dans les caisses en fonction du nombre de villes qui sont sous notre contrôle. Ensuite, on devra acheter de nouvelles unités de temps en temps pour obtenir des tanks ou des Mechwarriors flambant neufs. En ce qui concerne le déroulement d'une partie, le principe rappelle fortement celui d'un jeu d'échec, le père fondateur de tous les jeux de stratégie.
On déplace une seule unité à la fois, chacune ayant des caractéristiques bien précises telles que la puissance de feu, la portée des tirs ou la vitesse, ici symbolisée par un nombre précis d'emplacements disponibles pour avancer. Ensuite, on positionne méticuleusement ses petits véhicules en fronçant les sourcils pour faire croire qu'on a un plan diabolique en tête, et on appuie sur le bouton « End phase » pour passer la main à l'adversaire quand on a fini de faire le pitre.

Les différents niveaux de zoom donnent la possibilité de visualiser la situation au niveau stratégique.



Massive Attack

La bonne nouvelle, c'est que les batailles restent vivantes et toujours très animées malgré le parti pris tactique du jeu. Ce petit miracle du gameplay est rendu possible



Les tourelles défensives tirent des chewing-gums bleus incroyablement mortels.

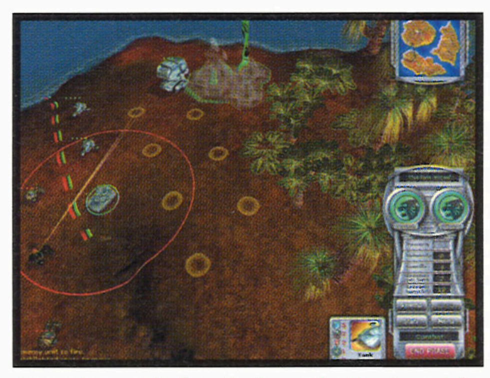
grâce à la possibilité d'effectuer toutes ses actions à la chaîne pendant son tour. Par exemple, lorsqu'on ordonne à son mortier d'attaquer les jeeps ennemies, on peut continuer à donner des ordres aux autres unités pendant qu'il balance ses obus sur l'adversaire. Avec un peu d'entraînement, on arrive ainsi à obtenir des combats pleins d'intensité tout en conservant la dimension tactique offerte par le principe du tour par tour. L'autre grande originalité du soft risque en revanche de faire bondir les puristes du système. En effet, il est possible de revenir sur ses décisions en rembobinant une action à volonté, et ainsi tenter plusieurs solutions, un peu comme dans les livres de Ian Livingstone.



Préparez-vous à réfléchir et à calculer pour espérer effectuer des mouvements intelligents... ben les gars, pourquoi vous partez ?

Total Assimilation

Mais j'y pense, vous ai-je parlé de l'I.A. ? Boudiou, j'en ai encore mal aux fesses. Quel que soit le mode de jeu, il faut s'accrocher pour ne pas prendre sa raclée. J'ai eu beau recommencer indéfiniment certaines missions, dessiner des plans d'attaque au marqueur indélébile sur mon écran, rien à faire, l'I.A. est incollable. D'une logique mathématique implacable, elle place ses unités en anticipant 3 ou 4 tours à l'avance, elle sait exactement combien de points elle va nous enlever avec tel ou tel missile, et c'est tout juste si on ne l'entend pas glousser derrière le moniteur. J'ai même dû vérifier mes connexions réseau pour m'assurer que je n'étais pas en train de jouer contre Cyd.



Le cercle rouge indique le champ d'action des unités.

Un peu de technique

Massive Assault est en full 3D. Le rendu des surfaces aquatiques est convaincant et les effets des explosions sont probants. En revanche, il faudra compter sur un bon 1,8 GHz et une GeForce 3 pour en profiter convenablement, avec un maximum de barrettes de RAM enfournées dans votre UC.



Les missiles sol-sol des Annihilators sont redoutables. Bizarrement, seuls les avions sont à l'abri.



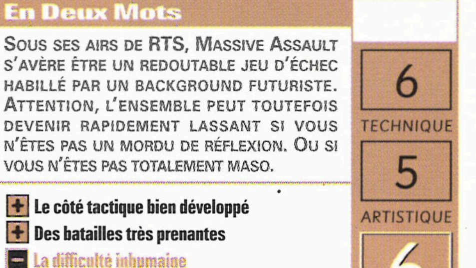
Let the sunshine in

Comme on vous le disait le mois dernier, que ce soit au niveau du design des unités, des maps ou du background, on sent bien que les développeurs du jeu ont dû passer les six dernières années devant Total Annihilation. Artistiquement, Massive Assault ressemble beaucoup à son aîné, mais avec la diversité en moins. Les décors sont peu nombreux, les maps sont extrêmement dépouillées et la palette de couleurs utilisée est réduite au minimum. Du coup, l'ambiance est froide au possible malgré un moteur 3D pourtant bien mignon. Les unités sont joliment modélisées mais leur nombre est largement insuffisant. Seulement 26 engins pour 2 nations, c'est très peu et c'est bien dommage vu la qualité globale du titre. Massive Assault est tout de même un produit original au gameplay novateur, mais vous êtes prévenus, sa durée de vie repose uniquement sur sa difficulté insensée. Bon courage aux amateurs.

Blutch



Il faut détruire l'artillerie adverse en priorité, sous peine de voir ses troupes ressembler à de grosses tâches noirâtres éparpillées de-ci de-là.



En Deux Mots

Sous ses airs de RTS, Massive Assault s'avère être un redoutable jeu d'échec habillé par un background futuriste. Attention, l'ensemble peut toutefois devenir rapidement lassant si vous n'êtes pas un mordu de réflexion. Ou si vous n'êtes pas totalement maso.

- + Le côté tactique bien développé
- + Des batailles très prenantes
- − La difficulté inhumaine
- − L'univers et l'ambiance du jeu, très froids
- − Deux nations, c'est peu

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Empires : l'Aube d'un Monde Nouveau

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

COMME CHACUN SAIT, L'APOGÉE DE LA CIVILISATION CONSISTE À EXTERMINER TOUS SES ENNEMIS JUSQU'AU DERNIER. C'EST PRÉCISÉMENT LE BUT D'EMPIRES : L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU, UN RTS DÉDIÉ À L'EXPLORATION AMUSANTE DE MILLE ANS DE GÉNOCIDE ET DE PROGRÈS SOCIAL.



C'est en l'an de grâce 950 que vous avez été couronné Empereur. Empereur de qui ? À vous de choisir : Francs, Anglais, Chinois ou Coréens. Au programme : guerre totale et illimitée, seule méthode connue permettant l'édification harmonieuse d'une civilisation digne de ce nom. La conquête du monde prend du temps, fort heureusement votre espérance de vie est des plus longues : le jeu se termine par la Seconde Guerre mondiale. Vous avez donc un millénaire devant vous pour faire le vide sur la carte, ou pour construire une belle Merveille et remporter la victoire. Une partie est découpée en cinq périodes militaires (médiévale, poudre à canon, impériale, Première Guerre mondiale, puis rebelote avec la Seconde), chaque époque voyant l'apparition de nouvelles troupes équipées du dernier cri en matière d'homicide systématique. Grâce à dix siècles de progrès humain, vous passerez ainsi de l'arbalète au bombardier quadrimoteur. Le principe est semblable à celui d'Empire Earth, sorti en 2001, mais recentré sur l'Histoire récente : on ne s'occupe plus de cyborgs et de troglodytes. Le système économique évoque également Age of Empires, ce qui n'a rien d'étonnant puisque c'est le même homme, Rick Goodman, qui se cache derrière ces trois titres. Entre nous, je crois que ce type fait une fixation malsaine sur les empires.

Ce farouche cavalier oriental est équipé de deux lames rotatives Ginsu 2000, très pratiques pour retailler les arbustes.









CONFIG MINIMUM 600 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR STAINLESS STEEL STUDIOS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Mangez des pommes !

J'espère que vous aimez ça, parce que la cueillette est la principale source de nourriture. On peut aussi agrémenter l'ordinaire grâce à la chasse et à la pêche, l'espace de jeu regorgeant de gibier, si bien que l'agriculture ne devient une nécessité qu'en cas d'épuisement des gisements de steak. Avec toute cette bouffe, vous augmentez votre population, vos braves petits péons s'emploient donc à piller tout ce que Mère Nature leur offre de bon à manger. Ils doivent aussi tronçonner des tas d'arbres, la deuxième ressource du jeu : c'est nécessaire pour bâtir des usines, mais aussi des croiseurs ou de l'artillerie lourde. On exploite également des mines de caillasse, la pierre ne servant qu'à lever des murailles, et on cherche de l'or, nerf de la guerre. Grâce à divers bâtiments, on produit toutes sortes de militaires, conçus à base de biscuits, de planches et de métal jaune. Pas d'acier ou de pétrole. La partie « recherche scientifique » est très simple, et même simpliste : on claque des ressources en échange de petits bonus de productivité, et pour une somme suffisante on avance à la période suivante, ce qui débloque de nouvelles armes. Ce système convient à peu près aux guerres d'un passé reculé, mais je dois avouer que j'ai fait une drôle de tête en découvrant que dans ce jeu le Troisième Reich est une bande de chasseurs-cueilleurs aux Panzers assemblés par des menuisiers.



L'Armée Rouge, engagée dans un combat sans merci contre les daims qui envahissent la ville.



Pour encourager ses hommes, le Commissaire Politique s'amuse à leur tirer dans le dos. C'est très efficace.



Bûcheron, un métier d'avenir

Même si son économie est grossièrement inadaptée au XXe siècle, Empires ne manque pas d'idées de gameplay pour personnaliser chaque nationalité. Ainsi les Anglais automatisent facilement collecte des ressources et constructions nouvelles, ce qui leur permet une croissance exceptionnelle, tandis que les Chinois vivent dans des villages mobiles montés sur chariots. Les unités militaires sont globalement les mêmes pour tout le monde (infanterie, cavalerie, archers, machines de siège, avions, bateaux), mais elles sont subtilement différentes, et de très nombreux pouvoirs spéciaux viennent semer la pagaille. On notera par exemple la présence de curés qui s'efforcent de convertir magiquement les infidèles des armées adverses, ou de taoïstes sauce Populous qui font pousser des volcans sous vos pieds. Bien souvent, même la piétaille dispose elle aussi de capacités surprenantes, comme la jauge de kung fu qui booste temporairement les Coréens. Les unités sont nombreuses et variées, uniques pour chaque nation, customisables pour un coût modique, et renouvelées à chaque changement d'époque.

Playmobil, en avant les histoires

Comme les plus sagaces de nos lecteurs l'ont peut-être déjà remarqué, la place de la Corée dans la guerre de 14-18 est négligeable. Les concepteurs d'Empires s'en sont aperçus aussi, c'est pourquoi à l'instant de votre transition à cette période, vos Asiatiques se métamorphosent en Allemands, Russes ou États-Uniens. Ils perdent leurs caractéristiques nationales et en gagnent d'autres, entièrement nouvelles. La première fois, ça fait un choc Étonnants aussi, les scénarios des trois campagnes solo du jeu : on se situe à peu près au niveau de réalisme d'un téléfilm de RTL9, et ce ne sont pas les interminables cinématiques narrant les aventures fictives du général Patton qui vont nous convaincre du sérieux d'un jeu qui se prétendait basé sur l'Histoire. Pour vous donner une idée, en 1942 le bougre envahit le Maroc à la recherche d'un savant italien qui y a inventé l'arme nucléaire et vient de se faire enlever par des Russes. On s'attend à voir des soucoupes volantes d'une seconde à l'autre…

D'empires en pire

Beaucoup plus gênant, l'I.A. souffre de graves lacunes. Le pathfinder est très mauvais, et il est fréquent de voir un groupe se cogner à un mur invisible et s'éparpiller dans toutes les directions, arrivant ensuite en ordre dispersé sur les défenses ennemies. Comme vos troupes sont stupides, incapables d'attaquer tout en bougeant, et que les projectiles sont très lents, on assiste régulièrement à des cavalcades tout droit tirées de Benny Hill, avec une meute de poursuivants incapable de rattraper un paysan isolé qui tourne en rond. La honte. De même, j'ai très modérément apprécié de voir un de mes sous-marins se faire couler par des archers. Les graphismes en 3D sont souvent magnifiques, mais le zoom est totalement inutile et la vue trop rapprochée. Quant à l'ambiance sonore, elle ne laisse pas une forte impression. En solo le jeu est très frustrant et linéaire, on avance d'une scène scriptée à l'autre sans aucune liberté, et parfois on cherche à débloquer le jeu en cliquant partout comme dans un jeu d'aventure. En multi, l'I.A. pitoyable et le grand nombre de pouvoirs spéciaux rendent l'action très confuse et peu contrôlable, ce qui nuit fortement à la richesse tactique de l'ensemble. Avec la concurrence féroce qui règne sur le marché des RTS, Empires aura sans doute beaucoup de mal à s'imposer.

Atomic

Un peu de technique

Notre version de test était partiellement doublée en italien, mais la version finale devrait être entièrement en français. Pas grand-chose à dire sur la technique : en baissant les détails, le jeu se contente d'une configuration modeste.



Quelques secondes après avoir pris cette image, toute mon armée d'highlanders a été détruite par un volcan magique. Ensuite j'ai arrêté de jouer.

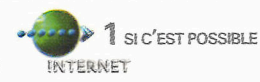
En Deux Mots

Relativement riche mais trop confus, plombé par une I.A. ridicule, Empires s'avère nettement inférieur à Rise of Nations. Le côté « jeu historique » étant trop absurde pour être intéressant, le résultat n'est tout simplement pas à la hauteur des promesses faites. Un jeu à réserver aux fanatiques qui auront la patience d'apprendre les combinaisons de pouvoirs.

- + Des civilisations au gameplay varié
- + Plein d'unités et de pouvoirs originaux
- + Graphismes 3D sympathiques
- − Très mauvaise I.A.
- − Campagnes solo très linéaires
- − Complètement irréaliste

5	Technique
7	Artistique
5	Solo
6	Multi
Intérêt	

PUBLIC AVERTI



1 SI C'EST POSSIBLE

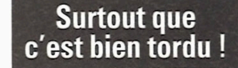
CONFIG MINIMUM PENTIUM 333 MHZ, 128 MO DE RAM, CONNEXION INTERNET
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LEXIS NUMÉRIQUE FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

In Memoriam

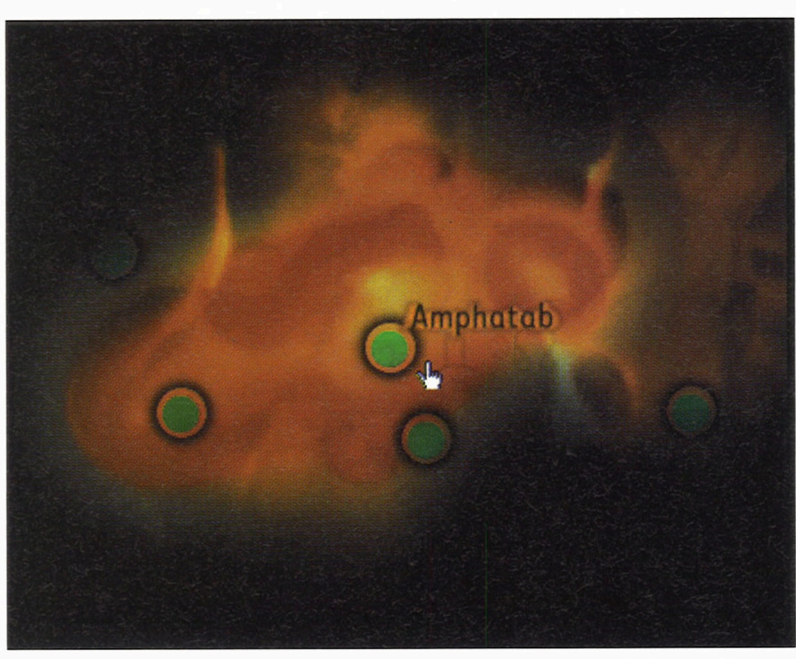
PUZZLE/AVENTURE

QUAND J'ÉTAIS PETIT, J'AIMAIS BIEN LES JEUX DE PISTE. VOUS SAVEZ, UNE ÉNIGME INDIQUE LE LIEU DE LA PROCHAINE ÉNIGME, ET AINSI DE SUITE JUSQU'AU TRÉSOR. TRANSPOSEZ CE PRINCIPE SUR LE NET, AVEC UN SCÉNARIO BÉTON, ET VOUS OBTENEZ IN MEMORIAM, UN JEU D'AVENTURE D'UN NOUVEAU GENRE, TRÈS SURPRENANT.

Reporter, c'est un métier aventureux. On suit des pistes obscures, on rencontre des gens louches et puis on se fait enlever par un tueur en série illuminé. C'est la tragique histoire de Jack L. de SKL Network et Karen G, son assistante. SKL a reçu récemment un CD-Rom envoyé par le ravisseur lui-même, qui se fait appeler le Phoenix. Il contient de nombreuses épreuves sous formes de jeux et d'énigmes. L'intention est claire : pour retrouver les deux pauvres victimes vivantes, il faudra toutes les réussir. Malheureusement, ils ne sont pas très intelligents chez SKL, alors ils ont demandé à Ubi Soft de distribuer la galette au grand public afin de multiplier les chances. Nous, chez Joystick, on a déjà Atomic le psychopathe. Si en plus faut s'occuper des malades des autres… Bon on va être sympa. Après tout, ça fait quatre ans que Lexis Numérique développe ce projet dans le plus grand secret. Quatre ans qu'Éric Viennot, le réalisateur, et son équipe se trimballent de pays en pays et mettent en images cette aventure, basée sur une histoire réelle, tout en écrivant le scénario dans ses moindres détails. Tout est prêt, vérifié, authentifié. Les indices ont été répartis sur Internet, dans le plus grand secret. Alors pour vous expliquer le truc sans rien dévoiler, ça va être coton.

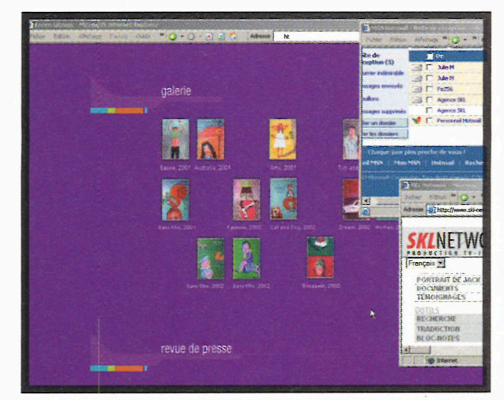


Le CD du Phoenix est tout simple, avec une interface développée sous Mac, c'est vous dire s'il est fou. Le design est plutôt dépouillé, mais traduit bien l'état mental du mec : ambiance sonore inquiétante, montage vidéo épileptique, graphismes torturés, microbes, insectes, etc. Le jeu est décomposé en plusieurs « strates », la première ayant pour thème l'eau. Je vous laisse deviner les autres… Il faut terminer des « modules » aux noms bizarres pour passer au niveau suivant. Ils se présentent sous forme de jeux d'arcade ou de réflexion, chacun étroitement lié à une recherche d'informations. Une photo, un mot, un nom vous sera fourni, à vous de trouver le reste en fouillant le Net ! Et les possibilités sont énormes : vrai site ou faux site ? Important ou trivial ? Je surfe au bon endroit ou je suis complètement à l'ouest là ? Une fois que vous avez votre info, à vous de voir si vous foncez sur la prochaine épreuve ou si vous essayez de mieux comprendre son implication. Car tous les éléments ont leur place dans le scénario ; ils dévoilent des personnalités ou nous font découvrir des civilisations et des philosophies. Rajoutez à cela un peu de tourisme virtuel… Pour une fois qu'on se culture un peu dans un jeu, profitons-en ! Les mini-jeux sont très agréables dans l'ensemble, même si certains sont un peu trop faciles. Lexis a vraiment cherché l'originalité, soit en utilisant des concepts maison, soit en développant des



Même quand ça bouge, c'est pas très impressionnant.

Jack L. mène l'enquête sur les gens qui ne savent pas s'habiller.



Une recherche typique d'infos sur Internet.

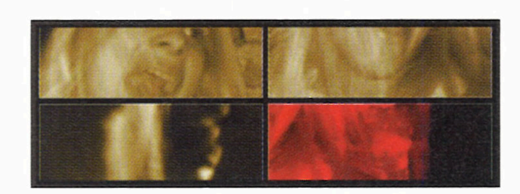


Les Anglais ne jouent pas super bien la comédie.

variantes de trucs connus. Comme cette espèce de Centipede dans lequel il faut former un mot, ou le parcours avec la boule qui avance grâce à des élastiques qu'il faut placer stratégiquement. Quand vous gagnez, le Phoenix vous gratifie d'un extrait vidéo du journal de Jack L. On suit son investigation, ses découvertes, et ce qui lui est arrivé avec Karen. C'est plutôt joliment filmé d'ailleurs, les acteurs ne sont pas mauvais et c'est convaincant. In Memoriam devient alors de plus en plus complexe et sombre. Conspirations, secrets et meurtres rituels, le scénario s'inspire très nettement de films comme Seven ou Le Silence des Agneaux. Attendez-vous à une grosse dose d'ésotérisme, de la religion, de la magie et du sordide. Je n'en dis pas plus, mais c'est évident que l'auteur du CD est un grand malade. Qui est-il ? Quelles sont ses motivations ? Est-ce qu'il pourrait arrêter de me tutoyer et de m'appeler Poussin ? Pas de doute, on a vraiment envie de le retrouver pour lui coller un pain. « Poussin », non mais je te jure…

Un peu de technique

Aucune inquiétude, In Memoriam tournera sur les petites configurations. C'est d'ailleurs un autre de ses avantages. Le jeu est en revanche dépendant de l'état du réseau. Un 56k suffira pour jouer, mais attention à la facture.



TIPS JEU

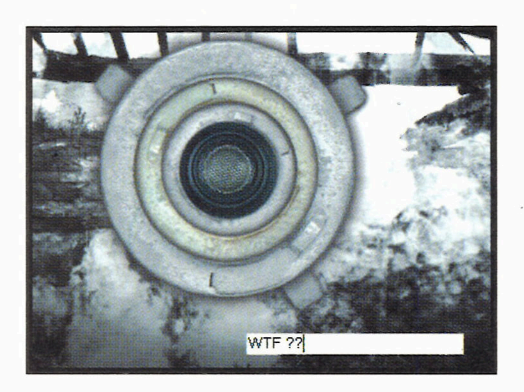
Prévoyez un e-mail pas trop attaqué par le Spam pour éviter les confusions. L'interface propose d'ailleurs de créer un compte Hotmail tout neuf.

Ahhhh nonnnn !!! Un jeu avec des maths. Je suis foutu.

Corpus Technicus

Pour bien bosser, SKL a développé un petit outil pour naviguer dans le jeu du Phoenix. L'installation demande une adresse mail pour s'enregistrer sur leur site et on pourra alors utiliser le moteur MSN pour effectuer ses recherches (rien ne vous empêche d'utiliser Google à la place). SKL met aussi à votre disposition un bloc-notes pour n'oublier aucun indice et une fenêtre Babelfish, le célèbre outil de traduction, pour les sites en langue étrangère. Et comme vous n'êtes pas tout seul sur le coup, vous recevrez en plus des mails de collègues. Julie M., par exemple. Elle est étudiante en histoire et l'ésotérisme n'a plus de secret pour elle. Vous serez aussi contacté par un hacker, très utile pour obtenir des informations sensibles. Un « profiler » vous enverra même ses réflexions sur la psychologie du tueur. N'hésitez pas à leur répondre, pour demander des infos ou juste pour discuter, car en plus des mails générés par le jeu, Lexis a embauché des rédacteurs pour donner vie aux personnages. J'espère qu'ils seront à la hauteur face à tous les Columbo à venir. L'interface de SKL, c'est pas que du bonheur : on ne peut pas passer les vidéos ou accélérer le texte. Et pour reprendre sa partie après une réinstallation du jeu, c'est carrément l'enfer, que ce soit sur un autre PC ou sur le même après formatage. À moins de manipulations complexes, il faudra tout recommencer ! Heureusement on peut passer les modules dont on a déjà trouvé les réponses. Un poil lourdingue donc, mais ces ennuis techniques sont aisément surmontables pour profiter de l'excellente histoire. D'ailleurs je vous laisse, Canar… euh, le Phoenix m'attend !

Fumble



En Deux Mots

UN JEU AVEC UN CONCEPT ORIGINAL, UNE HISTOIRE PRENANTE ET LE DESIGN QUI VA AVEC, LE TOUT ACCESSIBLE AU GRAND PUBLIC. LE « VRAI GAMER » MÉPRISERA OUVERTEMENT IN MEMORIAM AVANT D'Y JOUER EN CACHETTE. UNE GRANDE RÉUSSITE !

- \+ Le scénario hyperdétaillé
- \+ Les énigmes sur le Net
- \+ Les mini-jeux
- \+ Les vidéos bien foutues
- − L'interface pas terrible
- − Trop facile au début

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Les puzzles donnent des indices et vice-versa. Persévérance !

Le système des coups francs n'est toujours pas passé à l'euro.



Ah, l'Argentine, quelle équipe tout de même.



FIFA 2004

SIMU DE FOOTBALL

DEPUIS LA SORTIE DES PRO EVOLUTION SOCCER SUR PLAYSTATION, ON DIRAIT QUE LES DÉVELOPPEURS DE FIFA SE SENTENT OBLIGÉS DE RAJOUTER ENCORE PLUS DE NOUVEAUTÉS QU'À L'ACCOUTUMÉE. C'EST BON LES GARS, CALMEZ-VOUS, C'EST PAS COMME SI PES 3 ALLAIT BIENTÔT DÉBARQUER SUR NOS PC. COMMENT ? QU'EST-CE QUE VOUS DITES ? LE MOIS PROCHAIN ?



Sacré Zizou. Un jour, tu seras un grand joueur toi.







CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 2 GTS
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Canada
TEXTE ET VOIX en français

Une petite précision s'impose avant de commencer : oubliez votre clavier, il vous faudra plus que jamais une vraie manette pleine de boutons, et attention, pas n'importe laquelle. Inutile de ressortir votre vieux pad Nintendo NES, non non non, il vous faudra une bonne manette avec deux sticks analogiques, rien de moins. Oui, comme la celle de la PlayStation 2. Évidemment, si vous ne possédez pas ce genre de périphérique, ça reste tout de même jouable, mais croyez-moi, pour profiter des dernières améliorations apportées à FIFA 2004, c'est tout simplement indispensable. Maintenant que les choses sont claires, voyons si ce nouveau ballon rond plein de pixels a de bons arguments à opposer à la concurrence.

On reeefait le match !

Première grosse surprise : le nouveau système de passes. Désormais, on peut à tout moment diriger indépendamment le possesseur du ballon et le joueur qui fait un appel de balle. Avec le premier joy analogique, on déplace le personnage qui court balle aux pieds, et avec le second stick, on déplace le joueur qui s'apprête à recevoir le ballon. Oui, c'est une bonne idée, mais il faut avouer que ça n'est pas vraiment aisé à prendre en main, surtout lors des premières parties. Toujours au chapitre des nouveautés, un numéro peut maintenant s'afficher au-dessus de la tête des joueurs qui sont susceptibles de recevoir une passe. Ainsi, il devient bien plus facile de sélectionner précisément le personnage qui sera à la réception du ballon, il suffit de choisir le bon chiffre. Oui, je sais, le plus simple reste encore de tirer en pressant une direction précise, mais que voulez-vous, il fallait bien qu'ils inventent quelque chose. Le stick analogique permet également d'obtenir une précision redoutable dans le déplacement du joueur. On peut ainsi dribbler avec une facilité déconcertante, puis accélérer d'un seul coup pour coiffer les adversaires qui se demandent ensuite par où on a bien pu passer. C'est amusant à utiliser, et ça prouve que la maniabilité a définitivement été pensée pour les manettes analogiques. Tututut, je ne veux pas vous entendre, je vous avais prévenu.

L'art électronique

La série des FIFA a toujours été dotée d'une réalisation sans reproches, très soignée. Ce nouvel opus ne déroge pas à la règle et affiche des graphismes réellement magnifiques. Que ce soit la représentation des stades ou la modélisation des joueurs sur le terrain, rien n'a été fait à la va-vite, tout est méticuleusement détaillé. Le jeu profite de sa licence officielle à fond et on sent bien qu'EA Sports la rentabilise au maximum. Non seulement les joueurs sont très proches physiquement de leurs modèles réels, mais en plus, les animations atteignent un niveau extrêmement élevé en matière de réalisme footballistique. Il faut voir les joueurs effectuer ces petits déhanchements caractéristiques au moment de feinter un défenseur, ou se jeter au sol à la suite d'un tacle un tantinet trop belliqueux. Les arbitres sont bien sûr présents sur le terrain, les joueurs lèvent la main pour appeler le ballon et les contrôles de balle sont encore plus détaillés que par le passé. Dans les FIFA précédents, le

Un peu de technique

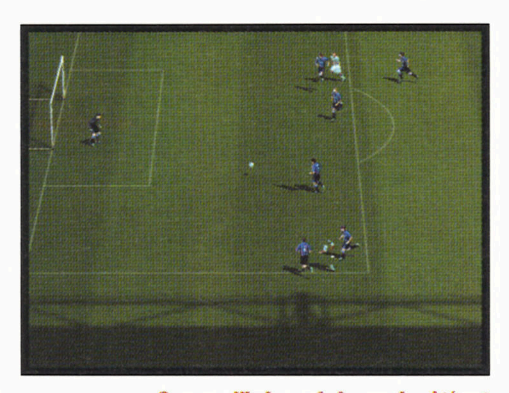
FIFA 2004, en plus d'être superbement réalisé, bénéficie d'une programmation exemplaire. Le jeu affiche une fluidité à toute épreuve, et monte facilement en résolution sans altérer le nombre d'images par seconde.



Les ralentis permettent de se gausser de ses adversaires en leur montrant à quel point on a les a « mis dans le vent », comme on dit dans le jargon footballistique.



Bon, quelle heure il est là ? J'ai la dalle moi.



Comme d'hab, seule la vue de côté est réellement jouable.

corps des footballeurs était décomposé en trois parties bien distinctes : la tête, la poitrine et les jambes. Désormais, le moteur physique gère bien plus de sous-parties, et le rendu des animations s'en ressent nettement. Tout est plus fluide, plus joli, bref, ça fait plaisir de voir ses joueurs préférés avec des attitudes aussi travaillées. Rajoutez à ça une ambiance sonore monumentale, avec les vrais chants des supporters, et vous comprendrez que du côté technique, FIFA 2004 n'a pas vraiment d'adversaires à sa taille sur PC. Pour le moment…

Carton m'sieur l'arbitre !

Bon, que les fans de la série soient rassurés, nous sommes bel et bien en présence d'une bonne cuvée 2004. Le jeu conserve toutes ses qualités et se voit étoffé d'un bon nombre d'améliorations, notamment en termes de gameplay. Seulement, le jeu conserve aussi ses défauts. Oui, FIFA 2004 n'arrive toujours pas à choisir son camp : simulation ou arcade ? C'est d'autant plus embêtant que le gameplay en souffre énormément. Par exemple, lorsqu'on a pigé certains petits mécanismes, hop, on marque quasiment à tous les coups. Là, je m'approche de la surface, voilà, je tourne à droite, puis à gauche, et paf ! Je tire de toutes mes forces, et ça rentre comme dans du beurre. Autre chose, quand on joue face à une équipe censée être moins forte, il arrive très souvent que ses joueurs ne viennent même plus chercher le ballon. Pathétique. Voilà, on a beau se plaindre, gémir, hurler même, mais rien n'y fait, c'est comme ça.

On s'en foot

Malgré une réalisation somptueuse, FIFA 2004 se contente de continuer sur la lancée de ses prédécesseurs en apportant son lot de nouveautés et son quota d'améliorations. Ni plus ni moins. Si vous voulez mon avis, sur le cahier des charges de la gamme EA Sports, on doit pouvoir lire en toutes lettres : « Règle N°1 : surtout, ne pas chambouler le principe de la série en profondeur et garder des bonnes idées en réserve pour l'année prochaine ». Le problème, c'est qu'à force, les vrais amateurs de foot risquent de rédiger un petit post-it placé dans leur portefeuille, avec inscrit au marqueur noir : « surtout, garder ses sous pour Pro Evolution Soccer 3 ». En revanche, pour ceux qui préfèrent marquer des buts à tout va et admirer le visage de Thierry Henry ou la coiffure de Zizou, ils pouvent foncer, c'est du tout bon.

Blutch



We are the champions, my friend.

En Deux Mots

Tout en continuant à essayer de trouver un équilibre entre jeu d'arcade et simulation, cette nouvelle mouture de FIFA apporte un nombre conséquent d'améliorations qui parviennent à enrichir le gameplay. Reste qu'on est davantage confronté à une démo technologique qu'à une véritable simulation de foot.

- + La réalisation technique
- + La licence officielle
- − Un gameplay trop creux
- − Certains contrôles peu intuitifs
- − Aspect tactique pas assez développé

8 Technique

8 Artistique

7 Intérêt

LOGOSONNERIE
100% BONHEUR POUR TON MOBILE !!!

APPELLE LE 3255[1] ET DIS "LOGO" OU "SONNERIE"



84552 | 81969 | 75987 | 82626 | 74329

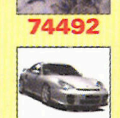
Ton tél. doit être configuré WAP.

Retrouve tous Les LOGOS COULEUR sur le WAP ou l'I MODE
SFR ▶ 123MELODIES ▶ 123IMAGES
GALLERY >> 123IMAGES









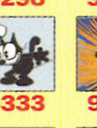
74686	83938	85156	84772	81108	78905	74492
82087	82056	82221	88146	86399	81098	81096
80315	87922	19761	80526	47833	90321	88051
89782	90302	86472	90298	90297	90288	90287
90239	89822	91041	96333	91044	91042	91043
89783	86783	88246	86743	86654	86627	94645


















LE TOP

NEW !! MINI SONNERIES : Alertes SMS les + FUN !!!

MONO	POLY	MINI	TITRES
46708	55765	81974	Chihuahua
75613	76690	90344	Satisfaction
80779	80814	90330	DJ
82820	82742	90338	Laisse parler les gens
81977	76127	90326	Au summum
43360	80826	90340	Live is life
82301	76139	90339	Le mur du son
48925	73837	90335	Hey sexy lady
80178	82551	90347	The magic key
76164	76681	90342	Ma liberté de penser
22026	81095	81976	We Will Rock You
76150	78985	82866	Dernière danse
39987	80821	90346	Sweet soca music
11059	54256	82880	Les bronzés font du ski
75937	79133	90327	Bring me to life
78848	80830	90342	Match nul
84584	82831	90345	Sleeping awake
78846	78990	90334	Gravé dans la roche
82621	82545	90348	Sur un air latino
11025	55671	74098	L'Exorciste
53427	55670	65154	Plantation

LE TOP DU TOP !

LES HITS RADIO

MONO	POLY	TITRES
82817	82739	21 questions
76518	80204	Beautiful
84585	84541	Breathe
85098	84947	Chanson des jumelles
82819	81884	Crazy in love
70647	75470	Cry me a river
18874	90349	Day O
86452	86410	Day-o (banana boat song)
83892	83823	Dis moi que l'amour
90354	90351	Doo Wap
82578	82538	Et l'on n'y peut rien (Live 2003)
29162	76469	Family portrait
80158	81885	Fan
76148	81887	Get busy
74800	76130	Ignition
75947	79746	I'm with you
64930	82752	In assenza di te
70787	74642	In da club
85100	84910	Je trace
85602	85605	Je voulais te dire que je t'attends
81543	81431	Laissons entrer le soleil
85122	84898	Magic stick
84559	84518	Marilyn
76605	84909	No letting go
85968	85897	Noble art
82317	80817	Ojos asi
86424	86360	PAPI CHULO
80785	82548	Pour ceux...
82332	81899	Rock with U
80174	81962	Rock your body
80166	80819	Sales gosses
80756	81360	Save me (BOF Smallville)
76526	76444	Scandalous
70788	77185	Sing for the moment
75895	76447	Sunrise
80757	80822	Tchouk tchouk music
76090	76465	The bitter end
85526	85460	Tout le monde debout
85119	84896	Where is the love?

C'EST X-TRA !

CINEMA

MONO	POLY	TITRES
12642	82142	Austin Powers
11082	82611	Bodyguard
17197	90429	Charlie's Angels
11089	74321	Dirty dancing
11153	79950	Do you St Tropez
11017	70731	Indiana Jones
11005	80069	James Bond
11183	82144	LA CARIOCA
20399	70733	La Famille Adams
11130	82145	La Grande Evasion
11041	55672	La guerre des étoiles
11056	82158	La vérité si je mens
11106	85596	Le grand blond avec une chaussure noire
11003	70736	Le pont de la rivière Kwaï
22705	82616	Le seigneur des anneaux
10132	54257	Mission Impossible
11045	55673	Pulp Fiction
11060	55778	Rocky
74488	74320	Taxi 3
08076	82153	Top gun
44130	85595	Wild wild west

CA VA SWINGUER !

TV

MONO	POLY	TITRES
40747	82138	Albator
10074	82139	Alerte à Malibu
10033	54238	Amicalement vôtre
21825	82141	Arnold et Willy
15000	79933	Au pays de Candy
15035	79934	BECASSINE
10002	55679	Benny Hill
15018	55676	Capitaine Flam
15017	79941	Chapi chapo
10124	80079	La croisière s'amuse
44023	85868	La la Yela
28768	55675	Les cités d'or
10048	80078	L'île aux enfants
15026	80147	Maya l'abeille
33015	82149	Nescafe (open-up)
43272	82151	Olive et Tom
33003	79949	Pub Dim
10056	73844	Starsky & Hutch
10085	73845	Urgences

C'EST MA COPINE !

LES INDEMODABLES

MONO	POLY	TITRES
23995	54237	1er gaou
51972	70814	Avec classe
44772	55680	Cleanin' out my closet
52966	70824	Des mots qui résonnent
46914	55779	Dilemma
54662	74313	Eve lève-toi
84567	81449	Fiesta
39098	82978	IL EST VRAIMENT PHÉNOMÉNAL
39410	70803	J'ai demandé à la lune
74641	74645	J'en ai marre
52315	55668	Jenny from the block
43307	54246	Ketchup song Asereje
54638	70825	La chanson con
46704	80081	La Musique
12167	82612	La salsa du démon
29351	82146	Le son des bandits
87822	87766	Libre
44834	75552	Manhattan-Kaboul
78849	78981	Pas de problèmes
11118	86285	Singing in the rain
38901	54258	Stach stach
20011	70811	Stan
28749	55677	Ti amo
13452	81616	We are the champions

J'ADOOORE !!

RAP - RnB

MONO	POLY	TITRES
53422	73833	03 Bonnie & Clyde
42803	74304	Addictive
74087	76116	All I have
20040	79932	Angela
34704	83838	California love
85101	84881	De l'or entre les mains
55757	76131	Don't know what to tell ya
22341	83835	Du rire aux larmes
76151	76138	Entre 2 mondes
74400	79956	Fallin'
10432	82613	FAMILY AFFAIR
47201	73515	Feel it boy
54046	73513	Frotti frotta
41199	79958	Full moon
46774	82156	Gangsta lovin
47202	76128	Gimme the light
76152	78988	Le vengeance aux deux visages
20042	74316	Ma benz
75612	75463	Qu'est c' tu fous cette nuit
75619	76440	Strength of a woman
76154	76135	Une femme en prison

C'EST D'LA BALLE !

MUSIQUES CLASSIQUES

MONO	POLY	TITRES
29044	84641	Boléro
38770	84643	Carmina Burana
32362	84656	Concerto N°3
16003	84649	Gymnopédie
16017	84652	La chevauchée des Walkyries
16000	84654	LA LETTRE À ELISE
38772	84717	La marche nuptiale
16012	84718	La marche turque
08162	84657	Le Vol du bourdon
41018	84715	Les quatre saisons - l'hiver
16019	84645	Sonate Au Clair de Lune

SO CLASSIC !

Retrouve tes SONNERIES POLY sur le WAP ou l'I MODE
- SFR ➤ 123MELODIES
- i ➤ 123MELODIES
- GALLERY >> 123MELODIES

sur votre mobile >> Gallery >> entrez 123 melodies

Pour les SONNERIES POLY, ton téléphone doit être configuré WAP.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 733 MHz, 128 Mo, GF2 32 Mo
ÉDITEUR Cenega
DÉVELOPPEUR Plastic Reality République Tchèque
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée

Non, ils ne me verront pas. Les couleurs servent à repérer vos hommes en bleu, les soldats en rouge, les officiers en violet.



Korea : Forgotten Conflict

COMMANDOS-LIKE LOUPÉ

APRÈS LA PETITE DÉCEPTION DE COMMANDOS 3, J'ATTENDAIS DE PIED FERME UN POSSIBLE SUCCESSEUR AU PRINCE DÉCHU. KOREA FORGOTTEN CONFLICT, KOF POUR LES INTIMES, SE PLACE JUSTEMENT SUR CE CRÉNEAU, AVEC EN PLUS UN MOTEUR TOTALEMENT 3D.

Fini la Deuxième Guerre mondiale, place à celle de Corée. En jouant à Korea, une seule question revient en boucle : pourquoi ? Pourquoi avoir sorti un jeu comme ça ? Pourquoi est-ce que les développeurs n'ont pas joué à Commandos pour voir à quoi correspond un gameplay valable. Comme disait Atomic en me regardant galérer : « On dirait qu'ils n'ont pas compris que le plus dur à réaliser, ça n'est pas le moteur 3D ». Dommage d'ailleurs, parce que ce dernier est très bien fait. Les ombres portées donnent une profondeur certaine, la végétation rend hommage à la nature et ne ressemble pas à un décor vaguement planté là, les animations des personnages sont bonnes, et la modélisation de l'ensemble est tout ce qu'il y a de plus correct. Les cartes gigantesques sont également très bien conçues, et tout comme dans Commandos, on n'a pas du tout l'impression de voir les mêmes maisons ou les mêmes morceaux de campagnes d'un bout à l'autre.

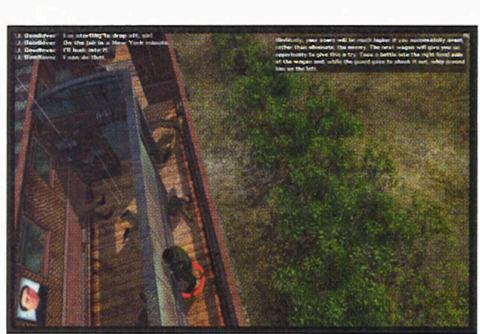
Kof Kof ...

Pour le reste, c'est un désastre. Le pathfinding est littéralement absent : personnage qui fait le tour d'un bâtiment plutôt que de choisir la ligne droite, soldat bloqué entre un arbre et un caillou au lieu de les contourner, etc. Heureusement, on pilote les véhicules du jeu à la main, avec les touches prédéfinies. Ne rêvez pas de les changer, ça n'a pas été prévu. Plus idiot encore, vous faites rentrer un de vos hommes dans un véhicule et vous devrez recliquer sur son image pour en prendre le contrôle. Pour les faire descendre, ça sera l'un après l'autre. Pas possible de donner l'ordre en masse, il est annulé pour ceux qui ne sont pas en train de sortir. Heureusement, ils pourront parfois marcher au travers des camions et autres jeeps, avant de se faire écraser de l'autre côté. On en vient à leur souhaiter une mort rapide, histoire que cette expérience s'arrête vite. Manque de pot, là où nos héros de pacotille tuent en un coup, il faudra que leurs adversaires leur vident un nombre impressionnant de balles dans le buffet avant de les inquiéter. Oubliez également l'idée de leur faire éviter les gardes, la ligne de vue de ces derniers, réduite à une seule ligne très fine, est totalement aberrante et imprécise. On dirait que la routine de perception se joue aux dés : un coup j'te vois, un coup j'te vois pas. Bon, ça suffit, j'arrête là le massacre. Mon optimisme naturel me ferait souhaiter qu'un patch sorte pour corriger tous ces bugs, mais au vu du nombre et de l'importance de certains, autant tout de suite développer le deux depuis zéro. Définitivement un grosse déception vu ce qu'on en attendait.





Les grenades projettent littéralement les victimes dans les murs. Voire au travers.



Un peu de technique

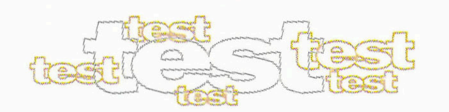
Testé sur un 2200+ avec 512 Mo de RAM et une GF4 4200 toutes options activées, le jeu s'en sort bien en 800x600, mais peine énormément en 1024x768.

En Deux Mots

Une idée pas encore surexploitée, un moteur sympa, il ne manquait pas grand-chose pour faire un mégastar. Ah si pardon, il manquait une réalisation irréprochable, un gameplay intuitif et une tonne de bugs de moins. Oui, au final, ça fait beaucoup.

- \+ Taille et conception des maps
- \+ Le moteur 3D
- \+ La vidéo rigolote d'intro de Plastic Reality
- − Tout le reste

4	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT





Pour gagner, il vous suffit de produire des canons et des avions d'observation, puis d'avancer en écrasant systématiquement tout ce qui se présente.







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 600 MHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO
ÉDITEUR BUKA ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR LESTA STUDIOS RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.



The Entente : WWI BattleFields

STR

POUR BEAUCOUP, LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE A ÉTÉ UN CARNAGE INSENSÉ, SANS GRAND INTÉRÊT TACTIQUE. THE ENTENTE NE L'ENTEND PAS DE CETTE OREILLE : CE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL S'ENGOUFFRE DANS LE CRÉNEAU LAISSÉ VIDE, ET VA TENTER DE NOUS PROUVER QUE CE MASSACRE ÉTAIT EN FAIT TRÈS AMUSANT. BON COURAGE !

The Entente (en référence à la Triple Entente, l'alliance défensive anglo-franco-russe en guerre contre l'ennemi héréditaire germano-austro-hongrois) est un STR de facture très classique : pour la partie économique, on envoie les paysans couper du bois et faire des trous dans le sol pour trouver de l'or ou du pétrole, et avec ces ressources, on fabrique des canons. La partie militaire n'est pas plus originale, avec ses habituels groupes de bonshommes qui vadrouillent partout en suivant vaguement les ordres donnés, dans les limites de leur misérable Intelligence Artificielle. Le système évoque irrésistiblement les batailles médiévales de Warcraft, et on peut se demander si c'était vraiment une bonne idée : les concepteurs ont fait le choix de prendre d'assaut le Chemin des Dames sans sortir des sentiers battus, à leurs risques et périls. Là où le jeu étonne, c'est par sa surprenante laideur : tout en 2D, très peu de couleurs, animations sommaires... Pour le coup, ça met bien dans l'ambiance « voyage dans le passé ». Cette simplicité graphique a un avantage : on se retrouve facilement avec un bon millier de soldats à la fois à l'écran, marchant joyeusement d'un pas cadencé vers les mitrailleuses. Leurs formations serrées, de type napoléonien, les rendent bien entendu extraordinairement vulnérables à l'artillerie, et il suffit de quelques obus dans le paquet pour pulvériser tout ça. Et même en formant de gros groupes compacts, l'I.A. est incapable de les manœuvrer de façon cohérente. Toute cette chair à canon s'éparpille rapidement au gré des fantaisies du pathfinder, attaque la cavalerie ennemie à mains nues au lieu de tirer dessus, se laisse méthodiquement tailler en pièces sans réagir. Incapable de se mettre à couvert et de profiter du terrain (qui n'a pas d'influence sur le jeu), l'infanterie est donc sans valeur, aussi bien en attaque qu'en défense – question boucherie stupide, le jeu tient ses promesses. Ça semble d'ailleurs beaucoup amuser l'ordinateur, qui ne se lasse pas d'envoyer des charges suicide sur mes positions imprenables, vague après vague. Le général Nivelle serait fier de lui.



Un bunker garni de mitrailleuses, et quelques dizaines de cavaliers qui cherchent à passer en force. Quelle bonne idée.

Malin comme un parpaing

Le jeu propose cinq campagnes (une par empire majeur) très vaguement inspirées des événements réels, mais les armées sont pratiquement les mêmes, à la couleur de leurs uniformes près. La campagne française commence par la bataille de la Marne (septembre 1914), que j'ai gagnée par une offensive combinée de mes chars et de mes bombardiers lourds, avec l'appui des cuirassés que j'ai habilement fait construire sur le fleuve. Les historiens apprécieront. Et dès la mission suivante on retombe dans les travers habituels du genre : « Je vous donne cinq paysans, levez une armée et nettoyez toute la carte. » En fait, The Entente est un jeu sur la Grande Guerre dans lequel on ne voit ni tranchées ni barbelés. Il fallait oser.

Atomic

En Deux Mots

ORIGINAL DANS SON THÈME MAIS TECHNIQUEMENT DÉPASSÉ, THE ENTENTE AURAIT PU S'EN TIRER SI SON GAMEPLAY S'ÉTAIT UN PEU ADAPTÉ À LA GUERRE QU'IL PRÉTENDAIT REPRÉSENTER. IL N'EN EST RIEN, ET À L'ARRIVÉE ON NE TROUVE QU'UNE MAUVAISE COPIE SANS IMAGINATION.

+ Aussi débile que la vraie guerre
– Aussi débile que la vraie guerre

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Un peu de technique

La publicité prétend que le jeu peut afficher plusieurs dizaines de milliers d'hommes à l'écran, mais avec un pauvre millier mon Athlon 2600+ donne des signes de faiblesse et l'I.A. patine dans la choucroute. De toute façon, un modeste barrage de mortiers peut très facilement nettoyer tout ça, alors à quoi bon ?

COMME L'EXPLIQUE LE GÉNÉRIQUE D'INTRODUCTION, AU 41E MILLÉNAIRE IL N'Y A QUE LA GUERRE. DE LA GROSSE QUI TACHE, MENÉE PAR DES GROSBILLS ÉQUIPÉS COMME DES TANKS À PATTES. ÇA TOMBE BIEN, J'AI EU UNE JOURNÉE DIFFICILE ET J'AI ENVIE DE ME VIDER LE CERVEAU.

Fire Warrior

FPS

Connaissez-vous le monde fascinant des wargames avec figurines ? Les adeptes de cet étonnant hobby passent leur existence entière à barbouiller et astiquer longuement des légions de guerriers miniatures, achetés à prix d'or dans des officines spécialisées, puis à se réunir entre timbrés pour comparer jalousement la taille de leurs cohortes respectives. Certains prétendent que tous ces petits bonshommes peinturlurés peuvent également servir pour des jeux tactiques, mais nous, à Joystick, nous ne prêtons pas foi à ces rumeurs extravagantes. Je vous raconte tout ça parce que le FPS que nous testons aujourd'hui est directement issu de la mythologie d'un de ces jeux, le très célèbre Warhammer 40000, et les graphistes et scénaristes de chez Kuju Entertainment ont largement pioché dans l'imposant background de ce poids lourd des soldats de plomb. Comprenant moult armées d'origines diverses, que tout collectionneur sérieux se doit bien évidemment de posséder, l'univers en question se focalise en particulier sur les Space Marines, des fanatiques religieux sanguinaires, engoncés dans d'énormes exosquelettes de combat, qui font passer les stormtroopers de Star Wars pour des majorettes anorexiques. Ces gentlemen très lourdement armés forment le poing blindé de l'Imperium, une organisation caritative légèrement fascisante, dont l'activité principale entre deux génocides consiste à lancer des croisades visant à éradiquer l'hérésie extraterrestre partout dans la galaxie. C'est plutôt une mauvaise nouvelle, parce que justement dans Fire Warrior, vous jouez un extraterrestre.



Armé d'une Bible de gros calibre, le Cyber-Curé est un adversaire assommant.









CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1,4 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR KUJU ENTERTAINMENT GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.O.

Ah ben bravo. En jouant avec sa tronçonneuse, ce maladroit vient de découper sa casquette.

Les ennuis commencent

Fire Warrior est un Halo-like tout ce qu'il y a de plus banal, un produit de commande destiné à doter la PlayStation 2 d'un FPS bien bourrin. Les graphismes médiocres, les effets sonores franchement pauvres, l'interface honteuse, tout est là pour vous rappeler que vous jouez à un FPS programmé sans amour et prévu pour une console dotée de 32 Mo de RAM. Même l'auto-targetting est là : visant à votre place quand votre mire est vaguement dans la direction d'un ennemi, il est nécessaire pour voler au secours des consoleux handicapés par leur paddle. Mais sur PC, il est plus une gêne qu'autre chose puisqu'il vise toujours droit sur la cible, et pas là où elle sera une fraction de seconde plus tard. Les niveaux, largement scriptés, ne sont pas inintéressants, mais ils s'avèrent excessivement linéaires : si on a le choix entre deux portes, alors c'est que l'une des deux donne sur une petite pièce sans issue. L'I.A. est correcte, sans plus, et la qualité visuelle des adversaires très variable, mais plutôt honorable comparée au reste du jeu. L'arsenal, classique mais bien fourni, dispose de quoi se défouler. Les premiers flingues tiennent plus de l'arrosoir que de l'arme de guerre mais les pétoires de fin de jeu ont un potentiel pyrotechnique satisfaisant. La progression étant rapide, je ne me suis pas ennuyé en jouant, mais on est très loin des standards modernes en matière de FPS.

Atomic

Un peu de technique

Passés directement de la télé familiale au moniteur haute définition, les graphismes manquent de finesse. Prévoyez juste une carte 3D honnête pour les différents effets spéciaux et le jeu devrait tourner sans trop de mal.

En Deux Mots

TROP LIMITÉ TECHNIQUEMENT, FIRE WARRIOR SE DÉFEND COMME IL PEUT MAIS NE FAIT VRAIMENT PAS LE POIDS FACE À LA CONCURRENCE SUR PC. À RÉSERVER EXCLUSIVEMENT AUX FANS DU GENRE, ET ENCORE, S'ILS N'ONT VRAIMENT RIEN DE MIEUX À FAIRE.

+ Un scénario bien bourrin, soutenu par de bonnes cinématiques
+ Le design Warhammer 40K
- Interface indigne d'un jeu PC
- Décors souvent grossiers
- Trop linéaire





Après mon émouvante victoire au jeu télévisé Star Academy, mon producteur m'avait promis une brillante carrière solo… C'était vrai, mais il a fallu travailler dur. D'abord, j'ai dû choisir le look le plus adapté à mon physique avantageux. Le choix en fringues était vaste, et en mélangeant un peu de tout j'ai pu créer un style nouveau, reflétant toute la richesse de ma personnalité. Ensuite, j'ai libéré l'architecte fou caché en moi, j'ai dessiné ma maison ! J'ai choisi les couleurs, j'ai mis plein de portes et de fenêtres partout, j'ai rajouté des tas de lampes, puis j'ai empilé des meubles dans tous les espaces libres pour montrer que j'ai du goût et du pognon. Ça donne une atmosphère très originale, sobre et authentique, comme moi.



Star Academy

SIM SHOW.BIZ

J'aime la daube

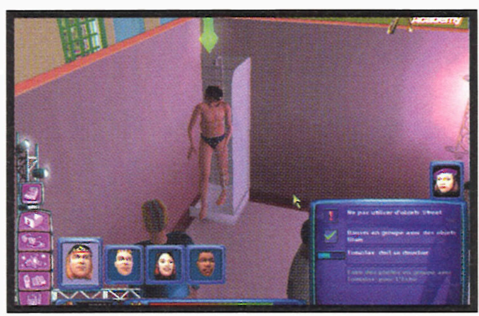
Des profs prestigieux sont venus m'apprendre toutes les choses utiles pour mes spectacles, mais vous savez comment ils sont dans le show business : très capricieux. Alors il faut tout le temps les séduire en achetant des trucs nazes qu'ils aiment bien, se saper glamour ou écolo ringard jusqu'à atteindre un score vestimentaire suffisamment élevé, se soumettre pendant des heures à leurs exigences complètement tordues… Au début c'est très facile, mais ça devient assez vite compliqué puisqu'il faut également prendre le temps de se reposer pour ne pas craquer sous la pression du succès. Et il faut aussi assurer la promotion : c'est grâce aux SMS surtaxés des fans que je peux claquer autant d'argent en habits et accessoires de mode, alors je dois soigner ma popularité ! Heureusement je me suis fait des tonnes d'amis. Comment ? C'est très simple : on clique sur les gens pour leur raconter des histoires drôles, et on leur fait des compliments hypocrites. Ils tombent sous le charme à tous les coups ! Après on peut les embrasser sur la bouche.

OUI, HALF-LIFE 2 A PRIS DU RETARD ET N'EST FINALEMENT PAS AU RENDEZ-VOUS. MAIS SÉCHEZ VOS LARMES AMIS LECTEURS, CE N'EST PAS GRAVE ! EN EFFET, VOICI QU'ARRIVE STAR ACADEMY, L'ADAPTATION OFFICIELLE DE LA CÉLÈBRE ÉMISSION ÉDUCATIVE ET MUSICALE DE TF1.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR MONTE CRISTO FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



La mission du jour : prendre une douche. Dur dur d'être une rockstar !

Comme dans la vraie vie

Comme mes nouveaux amis triment à ma place, je peux rester vautré toute la journée dans le canapé, entre ma Gamecube et mon fût de bière. Dès qu'ils ont laborieusement rempli les barres de progression de chaque leçon au programme, j'ai le droit de préparer mon super concert grâce à une interface spéciale. C'est pas trop compliqué : il suffit d'enchaîner au hasard les chorégraphies que je viens d'apprendre et de balancer quelques brouettes de paillettes devant les projos. Quand tout est au point, je peux enfin monter sur scène et me trémousser sur les derniers tubes à la mode d'il y a vingt ans. C'est trop la classe. Lourdement inspiré des Sims, Star Academy est linéaire, peu interactif, et très répétitif. En avançant dans le jeu, on peut débloquer des vêtements et de nouveaux meubles de plus en plus bizarres, jusqu'à se fabriquer un loft sur mesure, peuplé de créatures habillées par nos soins. Bien que très vite lassant, le résultat a provoqué de francs éclats de rire à la rédac. Bien sûr ça ne suffit pas pour justifier l'achat du jeu, sauf si vous avez dix ans, que vous êtes fan des Sims et que vous aimez sincèrement l'émission.

Atomic

Vous qui entrez ici, perdez toute espérance.



Un peu de technique

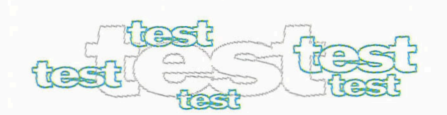
Les éclairages dynamiques sont sympas, il y a pas mal d'animations amusantes, et la bande-son vaut bien l'original. En revanche, l'I.A. des personnages est très faible, encore plus que celle des vrais, et l'interface n'est pas toujours au point.

En Deux Mots

STAR ACADEMY EST UN CLONE DES SIMS BIEN FOUTU MAIS IL RESTE CEPENDANT TRÈS LIMITÉ. VAUT DONC MIEUX LE RÉSERVER AUX FANS INCONDITIONNELS DE NOLWENN ET GEORGES ALAIN.

+ Aussi ridicule que son modèle
+ Grand nombre d'objets débiles
- La stupidité, c'est vite lassant
- Très répétitif et peu interactif

Note	Critère
5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 2 GTS**
ÉDITEUR **Codemasters**
DÉVELOPPEUR **Brain In A Jar Grande-Bretagne**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

IndyCar Series

COURSE ARCADE

PFFF, ILS ONT RIEN COMPRIS À LA RÉDAC, C'EST VRAIMENT TOUS DES GROS NAZES. L'INDY CAR, C'EST PASSIONNANT. RENDEZ-VOUS COMPTE : TOURNER EN ROND PENDANT DES HEURES SUR DES CIRCUITS PARFAITEMENT SEMBLABLES LES UNS AUX AUTRES, PILOTER DES VOITURES CLONÉES, HEU... ILS SONT PEUT-ÊTRE PAS SI NAZES QUE ÇA CES IDIOTS, EN FAIT.

Les courses d'Indy Car, au même titre que mes compositions musicales, sont étrangement méconnues du grand public européen. Remarquez, vu la complexité effrayante des circuits, ça peut se comprendre. En fait, tout l'intérêt de ce sport mécanique réside dans l'intensité des confrontations entre les pilotes, qui se doublent en permanence à plus de 300 k/h. Dans ces conditions, la moindre erreur est fatale, et frôler un concurrent d'un peu trop près peut rapidement transformer votre course en surprise party dans les gradins. Enfin ça, c'est pour les vraies compétitions d'Indy Car parce qu'ici, n'espérez pas goûter aux joies enivrantes des tonneaux aériens ou aux plaisirs interdits des accidents meurtriers. Bande de petits coquins.

La voiture d'Indy

IndyCar Series est résolument axé « Arcade-bourrin-j'fais-n'importe-quoi », et même avec toutes les options d'assistance désactivées, les collisions n'influeront quasiment jamais sur le pilotage. Par exemple, jouer à Destruction Derby avec les autres pilotes ne pénalise jamais personne. À un moment donné, j'ai même mis en place un plan diabolique visant à déclencher un carambolage monumental, histoire de voir si on pouvait au moins avoir droit à du grand spectacle. Bah, pour résumer, c'est tout juste si quelques morceaux de tôle ont fait preuve d'un peu de bonne volonté... Toujours au chapitre du réalisme, j'ai presque eu l'impression d'accélérer en roulant sur la pelouse du bas-côté. Oui, je sais ce que vous pensez mais non, ne comptez pas sur le mode Pro pour venir apporter un soupçon de sensations. C'est bien simple, le gameplay est toujours aussi peu raffiné sauf qu'en plus, il est carrément impossible de finir une course : au moindre petit choc de rien du tout, la voiture est définitivement paralysée. En fait, on passe d'un extrême à l'autre et on n'y gagne même pas au change puisque la conduite reste toujours aussi... subtile.



Les voitures se déforment timidement, et toujours de la même façon. Là, j'ai eu beaucoup de chance, j'ai réussi à perdre mon aileron avant.

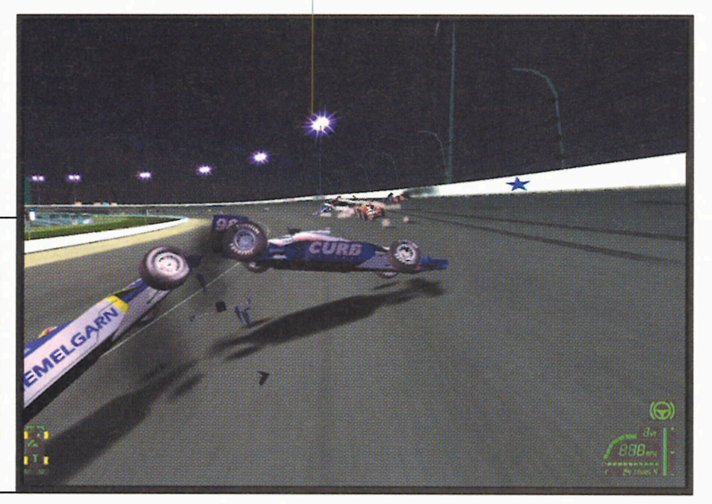
Circulez y a rien à voir

Heureusement, rien de vraiment négatif n'est à signaler du côté de la réalisation ; ça reste honorable. Les traînées de fumée lors des dérapages sont réussies et tout est assez bien modélisé dans l'ensemble. L'impression de vitesse n'est pas renversante mais globalement, le résultat est convaincant. Non, le problème n'est pas là... Honnêtement, un jeu d'arcade pour de l'Indy Car, c'est un peu comme du tour par tour avec un shoot them up, je vois pas l'intérêt.

Blutch

Un peu de technique

Au moins, IndyCar Series est bien programmé. Ça tourne sans problème sur une config du genre 1,2 GHz, 512 Mo et une GeForce 2 ou 3. Ah oui, faut aimer le hard rock aussi.



Attention ! En exclusivité pour les lecteurs de Joystick, un accident dans IndyCar Series, un vrai ! Profitez-en bien, c'est pas le genre de choses qu'on voit tous les jours.

En Deux Mots

MALGRÉ UNE RÉALISATION HONNÊTE, LES DÉVELOPPEURS ONT CRU BON DE S'ORIENTER VERS UN GAMEPLAY ARCADE. DU COUP, TOUT CE QUI FAIT L'INTENSITÉ DE L'INDY CAR S'EST ENVOLÉ. SI VOUS TENEZ ABSOLUMENT À TOURNER EN ROND, PROCUREZ-VOUS PLUTÔT NASCAR RACING 2003.

+ La vitesse
+ Quelques effets sympas
- Le gameplay 100 % arcade qui ruine l'intérêt
- L'équilibre entre les modes de jeu

Note	
TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	4



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



165 MAGASINS DE JEUX VIDEO EN FRANCE

Retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo ainsi que les adresses des 165 Micromania sur

micromania.fr

47 nouveaux Micromania !

- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
  C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 **MICROMANIA ST-QUENTIN** OUVERT
  C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux
  Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
  Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
  Tél. 01 53 20 13 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
  C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
  Tél. 04 42 20 93 48
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT
  C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 **MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY**
  C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE/YON** OUVERT
  C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
  Tél. 02 51 47 99 76
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT
  Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39
- 77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT
  C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09
- 30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT
  C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25
- 02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT
  C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22
- 60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 60280 Venette - Tél. 03 44 36 76 71
- 02 **MICROMANIA LAON** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 02000 Laon -Tél. 03 23 26 05 78
- 91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25
- 78 **MICROMANIA FLINS** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00
- 54 **MICROMANIA NANCY LAXOU** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84
- 91 **MICROMANIA ATHIS MONS** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43
- 91 **MICROMANIA BRETIGNY/ORGES** OUVERT
  C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny/Orges
  Tél. 01 69 88 15 52
- 63 **MICROMANIA CLERMONT AUBIERE** OUVERT
  C. Ccial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52
- 68 **MICROMANIA COLMAR HOUSSEN** OUVERT
  C. Ccial Cora - 68125 Houssen - Tél. 03 89 21 01 66
- 66 **MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52
- 13 **MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX**
  C. Ccial Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11 OUVERT
- 79 **MICROMANIA NIORT** OUVERT
  C. Ccial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05
- 63 **MICROMANIA CLERMONT JAUDE** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30
- 88 **MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27
- 01 **MICROMANIA BEYNOST** OUVERT
  C. Ccial Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44
- 83 **MICROMANIA OLLIOULES** OUVERT
  C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules
- 73 **MICROMANIA CHAMNORD** OUVERT
  C. Ccial Chamnord - 73000 Chambéry - Tél. 04 79 69 73 57
- 44 **MICROMANIA PARIDIS** OUVERT
  C. Ccial Paridis - 44300 Nantes - Tél. 02 40 50 13 47
- 54 **MICROMANIA MONT ST-MARTIN** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 54350 Mont Saint-Martin - Tél. 03 82 24 04 17
- 03 **MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 03410 Domerat - Tél. 04 70 29 98 63
- 33 **MICROMANIA BORDEAUX BEGLES** OUVERT
  C. Ccial Carrefour Bègles - 33000 Bordeaux
- 08 **MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES**
  C. Ccial La Croisette - 08000 Charleville-Mézières OUVERT
  Tél. 03 24 35 55 82
- 38 **MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU** NOUVEAU
  C. Ccial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau
- 51 **MICROMANIA CHALONS-EN-CHAMPAGNE**
  Centre Ccial Carrefour OUVERT
  51000 Chalons-en-Champagne - Tél. 03 26 21 11 10
- 06 **MICROMANIA NICE TNL** OUVERT
  Centre Ccial Nice TNL - 06300 Nice - Tél. 04 93 55 09 30
- 13 **MICROMANIA ARLES** NOUVEAU
  Centre Ccial Géant - 13200 Arles
- 06 **MICROMANIA MANDELIEU** NOUVEAU
  Centre Ccial Géant - 062111 Mandelieu-La Napoule
- 80 **MICROMANIA AMIENS** NOUVEAU
  Centre Ccial Les Halles du Beffroi - 80000 AMIENS
- 78 **MICROMANIA MONTIGNY-LE BRETONNEUX**
  Centre Ccial St-Quentin Ville - 78180 Montigny-Le Bretonneux NOUVEAU
- 95 **MICROMANIA CERGY** NOUVEAU
  Centre Ccial Cergy 3 - 95000 Cergy
- 01 **MICROMANIA THOIRY** NOUVEAU
  Centre Ccial Val Thoiry - 01710 Thoiry
- 34 **MICROMANIA MONTPELLIER** NOUVEAU
  Centre Ccial Plein Sud Auchan - 34470 Perols
- 78 **MICROMANIA PARLY II** NOUVEAU
  Centre Ccial Régional de Parly II - 78150 Le Chesnay
- 59 **MICROMANIA LILLE** NOUVEAU
  40/42, rue de Béthune - 59000 Lille

Bénéficiez des services Micromania !

La Mégacarte

5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

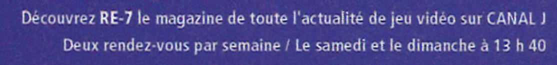
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 •. Remise non applicable sur les Consoles.

Les démonstrations

Tous les mercredis et samedis après-midi, venez découvrir les meilleurs jeux sur écran géant.

Réservez vos jeux !

Réservation gratuite sur micromania.fr et dans votre Micromania.







Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !





Rien ne vaut un chouette feu de camp. Ne pas oublier sa guitare.







CONFIG MINI PIII 666 MHz, 128 Mo RAM, 800 Mo DISQUE DUR, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR CDV
DÉVELOPPEUR RELATED DESIGN ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX V.O.



OH, UN NOUVEAU RTS À TESTER. ÇA FAISAIT LONGTEMPS, TIENS. À DÉFAUT D'ORIGINALITÉ, LES ÉDITEURS CONTINUENT DONC D'EXPLOITER DES FILONS QUI MARCHENT. PREMIER RÉFLEXE EN LANÇANT NO MAN'S LAND : TENTER DE DÉBUSQUER LES PETITES ORIGINALITÉS QUI POURRAIENT FAIRE SORTIR CE TITRE DE LA MASSE. MALHEUREUSEMENT, À L'OUEST, RIEN DE BIEN NOUVEAU

Un peu de technique

C'est assez joli mais pas trop gourmand, la config minimale annoncée par l'éditeur tient la route. Le jeu devrait tourner sans peine sur la majeure partie des machines.

No Man's Land

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Alors, attention, ça va aller très vite. No Man's Land est un RTS archi-classique, comme on en reçoit par caisses entières (ou presque) tous les mois. Ni plus, ni moins. Voilà. Ah, Caf' me fait signe que « c'est un peu court, jeune homme », et qu'il va falloir développer. Rangeons donc notre cynisme, on va quand même donner sa chance au petit nouveau. Proche parent de Warcraft 3 et Age of Mythology, No Man's Land couvre une période de 300 ans, de l'arrivée des premiers colons d'Amérique jusqu'à la conquête de l'Ouest, au travers de six nations. Trois d'entre elles (Indiens, Anglais et Espagnols) seront jouables par le biais des campagnes qui leur sont dédiées tout au long d'une trentaine de missions. Chacune de ces nations se voit gratifiée de ses forces et faiblesses propres, d'un héros et d'unités d'élite qui disposent de compétences spéciales, de développements technologiques qui donnent accès au fur et à mesure de la progression du jeu à de nouveaux bâtiments et à de nouvelles unités, etc. Bon O.K., j'arrête là. Vous l'avez compris, le jeu compile tout ce qu'un RTS digne de ce nom se doit d'offrir, rien de plus.

Non, je ne fais pas mon blasé !

Malgré tout, il y a quelques petites trouvailles sympas qui viennent un peu rehausser le niveau, mais essentiellement en mode multijoueur. Les « chasseurs de primes », par exemple, sont des personnages qu'on peut recruter pour assassiner les unités d'élite adverses, mais qui peuvent se retourner contre soi si l'ennemi est plus généreux. Sachant que la surenchère est possible tant qu'il reste des fonds disponibles, vous imaginez que l'apparition d'un de ces chasseurs peut rapidement mettre à genoux les finances des joueurs en présence. Toujours en multi, on notera l'apparition de deux nouveaux modes de jeu impliquant la construction d'un réseau de chemin de fer dans un délai imparti. C'est sympa, mais c'est un peu juste pour réellement ruiner mes nuits et ma vie sociale.

Techniquement, c'est plutôt réussi, le moteur 3D affiche fièrement de jolis décors et des animations pas trop moches, mais là non plus, rien de véritablement extraordinaire. On note même certains petits bugs graphiques qui fâchent, comme celui qui affecte les navires qui se croisent de trop près et s'interpénètrent avec un manque d'esthétisme plutôt gênant, variation libre de « Lara Croft et les murs ». Dans le même ordre d'idée, voir ses bâtiments s'effondrer par tranches noires successives, de haut en bas, donne une étrange impression de manque de finalisation.

La prise en main ne déroutera pas les vieux briscards du RTS, même si parfois, le pointeur manque un peu de précision quand il y a beaucoup d'unités à l'écran. On se retrouve alors comme un con, à tenter de cliquer sur le bon pixel au milieu de la mêlée, ce qui peut, en cas de déroute, constituer un facteur de pendaison précoce.

Au final, No Man's Land n'est pas vraiment un mauvais produit. Mais devant l'affluence de titres du même acabit, il n'offre rien de spectaculaire, ni même novateur, pour susciter plus qu'un soulèvement de sourcil.

Faskil



Les navires défient la matière.

En Deux Mots

UN RTS DE PLUS, QUI NE RÉVOLUTIONNERA PAS LE GENRE. À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS DU GENRE OU À CEUX QUI N'AVAIENT PLUS TOUCHÉ UN PC DEPUIS TROIS ANS.

- \+ Background soigné
- \+ Le concept de « chasseurs de primes » et le mode « chemin de fer » en multi
- − Rien de bien neuf, surtout en solo
- − Quelques petits bugs graphiques
- − Pathfinding perfectible
- − Précision du pointeur

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE



GALACTIC CIVILIZATIONS

Le jeu aussi vaste que l'univers.



• Explorez l'espace et découvrez de nouvelles planètes et civilisations à coloniser.



• Gérez une multitude de paramètres différents pour remporter la victoire : commerce, politique, diplomatie et bien sûr la force militaire.

"Passionnés de grand jeu de gestion et de conquête intergalactique, reprenez espoir, Galactic Civilization est pour vous"

17/20 PC4WAR



• Une intelligence artificielle poussée pour un challenge constamment renouvelé.



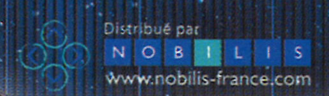
• Construisez une impressionnante flotte de guerre et faîtes gagner de l'expérience à vos vaisseaux au cours des batailles.

"La grande Force de Galactic Civilization est d'offrir un gameplay profond et pourtant simple d'accès"

8,4/10 Gamespot

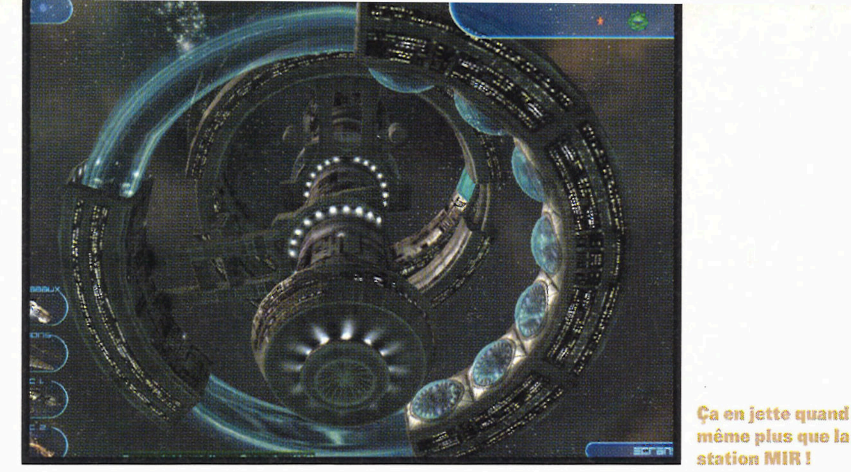


Stardock



PC CD ROM





Ça en jette quand même plus que la station MIR !



Alors, c'est pas des graphismes qui poutrent ça peut-être ?







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 Mo
ÉDITEUR WANADOO EDITION
DÉVELOPPEUR DIGITAL REALITY HONGRIE
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** V.O.

The Solon Heritage

STR ADD-ON

CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS ESPÉRIEZ PEUT-ÊTRE, THE SOLON HERITAGE N'EST PAS UNE AVENTURE À GRAND SPECTACLE DANS LES ARCHIVES D'UN CABINET DE NOTAIRE. NON, IL S'AGIT EN FAIT D'UNE EXTENSION POUR LE SUPERBE HAEGEMONIA, UN STR SPATIAL SORTI L'AN DERNIER QUI N'AVAIT PAS RÉUSSI À SOULEVER L'ENTHOUSIASME DES FOULES MALGRÉ SES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS.

Vous savez sûrement comment ça se passe, les successions : toute la famille du cher défunt se réunit pour l'ouverture du testament, gémit, pleurniche, puis se déchire à coups de canif pour savoir qui aura les châteaux en Espagne, et qui gardera les nains de jardin. Moins il y a de prétendants en ligne, plus le partage est juteux, ce qui déclenche parfois d'amusantes réactions en chaîne qui ont le mérite de retailler radicalement les arbres généalogiques un peu touffus. Ici, les disparus, ce sont les mystérieux Solons, l'enjeu, c'est la galaxie, et les héritiers potentiels, ce sont les humains et deux civilisations d'extraterrestres patibulaires dont je vous épargnerai la description, puisque de toute façon ils ne feront pas long feu. La grande campagne du jeu original souffrait de sérieux problèmes de cohérence, avec des planètes entières colonisées ou dépeuplées sans motif d'une mission à l'autre, mais tous ces petits soucis ont été résolus très simplement dans Heritage : celui-ci ne propose tout simplement pas de campagne, juste une quinzaine de nouvelles cartes, à jouer en mode Escarmouche seul contre l'ordinateur ou en multijoueur.

Extension étriquée

Ce n'est heureusement pas tout, il y a également quelques nouveaux vaisseaux (sondes, navires diplomatiques, engins spécifiques à chaque race…), une cinquantaine de technologies plus ou moins utiles, des héros et mercenaires avec de nouvelles aptitudes, ainsi que des capacités supplémentaires pour les espions (brouiller les radars par exemple). L'I.A. a été bichonnée, et l'équilibre du jeu a été retravaillé : les cuirassés ont maintenant plus de mal pour toucher les minuscules chasseurs, et ceux-ci peuvent maintenant être déployés en formations plus imposantes. Hélas, ces mises à jour ne concernent que les niveaux ajoutés, et pas les anciens. Heureusement, les outils qu'attendait la communauté online sont inclus, les acharnés pourront donc mettre sur pied leurs propres modifications et les faire circuler. La principale différence dans l'interface est du côté de la recherche, moins pénible qu'auparavant puisqu'il est maintenant possible d'organiser vos priorités grâce une file d'attente : vous n'aurez plus qu'à vous en occuper toutes les trois minutes, au lieu d'être obligé d'y revenir toutes les vingt secondes. Hélas, rien de tout cela ne va convaincre ceux qui ne connaissaient pas Haegemonia de s'y intéresser : le jeu est toujours trop léger stratégiquement pour être comparé à un authentique wargame 4X (eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination : c'est la famille de Civilisation et Master of Orion), et ses tactiques ne font pas le poids face à un Homeworld 2. Même ceux qui apprécient le genre devraient réfléchir : si c'est pour jouer seul, ce ne sont pas les quelques améliorations de ce qui aurait pu être un patch gratuit qui méritent la dépense. Les fanatiques du multi, par contre, peuvent y trouver leur compte.

Atomic

Attention à ne pas tomber dans l'étoile : ça brûle.

Un peu de technique

Toujours aussi beau, Haegemonia a l'avantage de tourner sur des configurations modestes sans trop perdre de ses qualités visuelles. Prévoyez quand même un peu de RAM pour ne pas trop ralentir dans les batailles les plus massives.

En Deux Mots

THE SOLON HERITAGE EST UN ADD-ON QUI CORRIGE QUELQUES PROBLÈMES DE GAMEPLAY ET SE FOCALISE ESSENTIELLEMENT SUR L'AJOUT DE CONTENU POUR LE MULTIJOUEUR. À VOUS DE VOIR SI C'EST VOTRE TASSE DE THÉ, MAIS L'ENSEMBLE RESTE BIEN LÉGER…

+ Toujours aussi beau
+ La gestion de la recherche est nettement moins fastidieuse
- Pas de campagne solo
- Vous achetez surtout le droit de jouer aux mods gratuits conçus ultérieurement par les fans

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Comme dans trop de jeux, l'histoire est très basique : dans un futur tourmenté, vous devez mettre un terme aux agissements de votre ennemi héréditaire. Et c'est qui ce gros pénible dans Apocalyptica ? Satan. Ha oui, tout de suite ça pose le débat, on voit que vous ne faite pas les choses à moitié. En plus, pas de chance, il est en grande forme. Planning de la semaine pour le cornu : plus de chaos, moins d'humains et des litres de sang frais. Le vôtre. Voire celui des soldats qui sont censés vous aider à le stopper. Il n'est pas regardant sur la boisson le patron des Enfers.
Vos compagnons de guerre sainte ont des caractéristiques aussi différentes que complémentaires. La Nonne de l'espace est une sorte d'éclaireur, le néo-Templier un gros balourd spécialiste des combats à l'épée, le Séraphin incarne le rôle de magicien et le Droïd-Croisé est un fin spécialiste des armes à distance. Il faudra donc composer avec ces disparités pour accomplir au mieux les objectifs de chaque carte. Ceux-ci sont d'un classicisme à pleurer : ouvertures de portes, désactivations de champs de force ou libérations d'otages (qui sont d'ailleurs aussi stupides que ceux de counter-strike, une référence du genre).
L'ambiance technico-gothico-satanico-médiévale (oui tout ça) qui suinte littéralement des murs relève un peu la sauce, qui malgré tout à un sacré goût de Quake3. Quatre ans après, cette saveur est même un tatillon passée de mode. Alcôves, ponts-levis, pieux effilés, bouches de l'enfer, goules, ordinateurs, câbles, tuyaux, tout est là. Le moteur 3D, sans être exceptionnel, affiche tout ça sans honte par rapport aux ténors du genre. Les musiques ne sont pas en reste et vous pourrez apprécier différents styles de rock et de techno pendant que vous exorciserez à tour de bras.



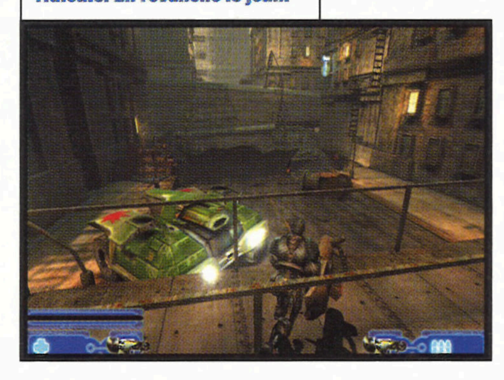




Config minimum P4 1.4 GHz, 256 Mo, GeForce3
Éditeur Konami
Développeur Extreme FX Grande-Bretagne
Texte V.F.
Voix V.O.



Le moteur 3D maison de Extreme FX est loin d'être ridicule. En revanche le jeu...



Un peu de technique

Le jeu exige une grosse configuration de base, mais il permet alors un affichage en 1024x768x32 sans problèmes. Il y a bien quelques petits ralentissements sur certains extérieurs imposants, mais rien de grave.

Apocalyptica

SHOOT À LA TROISIÈME PERSONNE

AH, L'ÉTERNEL COMBAT DU BIEN CONTRE LE MAL... IL EN A FAIT DES VICTIMES. ET CE N'EST PAS FINI PUISQUE VOUS ALLEZ REVÊTIR VOTRE ARMURE, AFFÛTER VOTRE ÉPÉE ET ENFILER VOTRE CASQUE POUR BOUTER LE MALIN ET SES ARMÉES DÉMONIAQUES HORS DE CE SHOOT À LA TROISIÈME PERSONNE.

Satan nuit beaucoup ?

Si les références bibliques sont nombreuses, leurs utilisations sont assez anecdotiques, voire parfois ridicules, notamment dans l'équipement. On peut donc recenser un « lanceur de bibles », un « pistolet à eau bénite », ou encore le « fusil du martyre », le tout au premier degré. Sous ces dénominations facétieuses se cachent des armes somme toute classiques et on ne sera en rien surpris par leurs effets. Il faudra se tourner vers les pouvoirs magiques de certaines classes de personnages pour trouver un brin d'originalité avec quelques sorts distrayants comme « void » qui aspire tout ce qui passe à sa portée. Des épées de différentes puissances sont également à votre disposition. Leur utilisation est primordiale mais malheureusement pas très bien pensée : on clique beaucoup dans le vide dans l'espoir qu'un coup porte en bougeant dans tous les sens. On est loin d'un Jedi Knight. Quant aux possibilités multijoueur, elles sont aussi classiques que le reste (deathmatch, ctf, etc.). La présence d'un mode coopératif rehausse malgré tout l'intérêt de ce jeu décevant dont les seules bonnes idées tombent souvent à l'eau.

Bishop

Rha zut, avec cet orage le MacDo va être encore fermé.



Parfois on ne sait plus très bien qui doit bénéficier de vos talents d'exorciste au lance-roquettes.

En Deux Mots

Un titre au moteur 3D réussi, avec de bonnes idées hélas déjà vues mille fois, servi par un scénario éventé et sans saveur. Apocalyptica ne se démarque du lot ni en positif ni en négatif, et on n'en gardera donc certainement que le souvenir d'un jeu trop moyen.

+ L'ambiance, médiévalo-gothique à souhait
+ Les musiques variées
+ Le mode coopératif
- On s'ennuie souvent
- Certains petits bugs pénibles
- Les traductions aléatoires

7 Technique
7 Artistique
5 Intérêt







Config minimum PIII 800 MHz, 128 Mo, GeForce 2 MX
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Rebellion Grande-Bretagne
Texte et voix en français



La moto que l'on ne conduira pas.

Judge Dredd : Dredd vs Death

ADAPTATION RÂTÉE

OUBLIEZ TOUT DE SUITE CE GROS RINGARD DE SYLVESTER STALLONE. JUDGE DREDD VS DEATH EST BASÉ SUR LE COMIC ANGLAIS AVEC DE VRAIES PAGES EN PAPIER, ET N'A DONC ABSOLUMENT RIEN À VOIR AVEC LE NAVET CINÉMATOGRAPHIQUE SORTI EN 1995. LE PIRE EST ÉVITÉ ME DIREZ-VOUS ? HEU, PAS SI SÛR...

Un peu de technique

Si vous décidez de passer les fêtes de Noël sur Judge Dredd vs Death, vous êtes tranquille, pas besoin de changer de processeur ni de carte vidéo. Avec votre bon vieux Duron 1 GHz et sa GeForce 2, vous allez enfin pouvoir jouer à un jeu récent avec toutes les options graphiques à fond.

C'est sous la forme d'un FPS classique qu'on va pouvoir endosser le rôle du fameux justicier peu scrupuleux et prêt à tout pour faire respecter la loi. Judge Dredd, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est la fin de trop de paperasse dans la justice. Dès qu'il constate un flagrant délit, il a le pouvoir de juger sur place et de condamner à une peine qui lui semble appropriée. « Tiens, toi, tu écoutes du rap trop fort, paf, trois mois ferme. » C'est trop bien d'être un Judge Dredd.

Au ñom de ma loi

Au XXIIe siècle, on est au bord de l'anarchie la plus totale en matière de sécurité. La ville de Mega City One est complètement rongée par le chômage, le rap et la violence. Les 400 millions d'habitants vivent les uns sur les autres, s'entassent dans de vieilles rames de métro insalubres pour tenter d'aller toucher le SMIC sans se faire dépouiller, bref, c'est pas bien différent d'aujourd'hui. Dès le début, on se balade à la recherche de petits voyous et malgré la pauvreté des niveaux, on parvient à s'amuser pendant un moment (j'ai dit un moment hein, pas des heures) puisque le jeu nous laisse la liberté d'arrêter à peu près n'importe qui. On passe son temps à menotter gratuitement les gentils citoyens, on leur intime l'ordre de s'agenouiller et quand ils n'obtempèrent pas, on est bien évidemment habilité à leur dégommer la tête avec le fameux flingue multifonction de Judge Dredd. C'est d'ailleurs la seule arme intéressante du jeu, puisqu'on peut switcher entre différents modes de tir : rafales, bombes incendiaires, balles ricochets ou perçantes, elle sait tout faire et saura ravir la ménagère qui sommeille en chacun de nous.

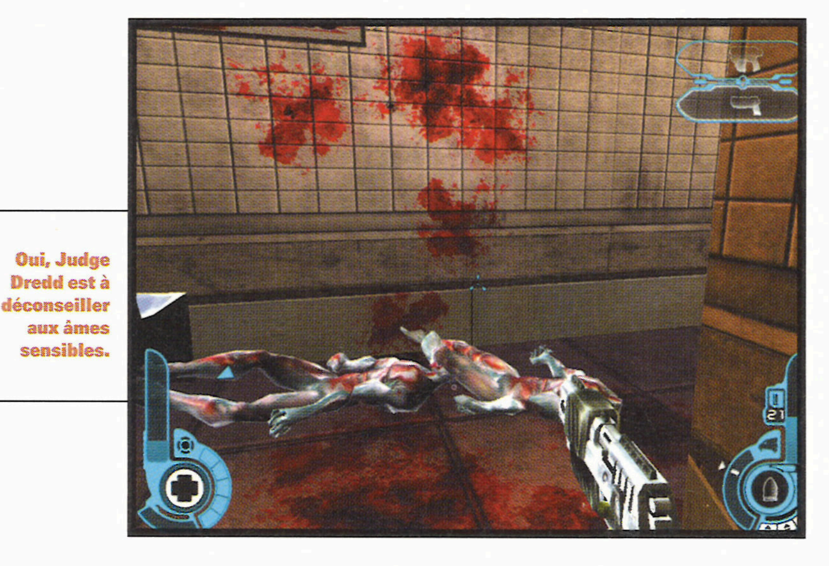


« Vous êtes en état de surcharge pondérale, je vous arrête ! »

Inspecteur la bavure

Passé ce petit moment plaisant où l'on peut s'adonner aux joies de l'arrestation à tout va, le scénario nous emmène à travers une succession de niveaux ternes et mal pensés. L'action se résume à shooter des adversaires absolument identiques pendant trois plombes avant de pouvoir accéder au niveau suivant. Les parties sombrent donc très rapidement dans l'ennui, et la réalisation ne rattrape rien. Les textures sont fades, les décors sont parfois mignons mais restent excessivement dépouillés et le moteur 3D constitue à lui seul une parfaite démo technologique pour TNT2 Ultra. Bref, si le film n'a pas marqué l'histoire du cinéma, ne comptez pas sur le jeu vidéo pour rendre justice à la BD originale. Allez, zou, circulez, y a rien à voir.

Blutch



Oui, Judge Dredd est à déconseiller aux âmes sensibles.

En Deux Mots

Un FPS aussi captivant qu'une semaine passée sous les verrous. C'est moche, c'est répétitif et malgré quelques bonnes idées, on s'ennuie ferme dans l'univers de Judge Dredd.

- \+ Les séquences d'arrestation
- \+ L'univers du comic original
- − Lassant et répétitif
- − Graphiquement trop dépouillé

Note	
Technique	5
Artistique	5
Intérêt	4





CONFIG MINIMUM PIII 1GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE 3D 32Mo
ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SILVERBACK ENTERTAINMENT
ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



UN JOUR, CHEZ SILVERBACK ENTERTAINMENT : « OH LES GARS, DIABLO C'EST GÉNIAL. ON DEVRAIT FAIRE LA MÊME CHOSE ! » QUELLE BONNE IDÉE, TOUT LE MONDE EST D'ACCORD ! MAIS COMMENT ÊTRE ORIGINAL ? « ON VA FAIRE DIABLO... DANS L'ESPACE !! » LIESSE GÉNÉRALE, L'ASSEMBLÉE APPLAUDIT ! SAUF NOUS.

Harbinger

DIABLO-LIKE

Il y a au moins un scénariste qui s'est un peu creusé la tête. Il nous a pondu un univers intéressant, sous la forme du Harbinger, un vaisseau-monde qui va de planète en planète pour les piller allégrement. Il abrite de nombreuses races, toutes esclaves de l'Overlord, le seul maître à bord. Le Harbinger a connu et connaît encore mille et une guerres intestines, alors personne ne pense à s'intéresser à une poignée de mercenaires qui traînent au fin fond de ses entrailles.
Et pourtant, vous jouez l'un d'eux. Au choix, un humain à tout faire et sans scrupules, un gladiateur, robot balèze avec âme en option, ou Culibine, un genre d'alien physiquement faible mais très « psychique ». Seul leur historique diffère, car tout le reste se ressemble dans ce jeu : les attaques, les défenses, les ennemis, le matériel, les décors, etc. Rien d'original n'en ressort. Les développeurs ont pourtant essayé de varier les plaisirs côté combats : dégâts de plasma, d'électricité, de poison, etc. Chaque personnage possède quatre compétences : le combat à distance, au corps à corps, la vie, et une « spécialité » (des mines pour l'humain, une attaque de zone pour l'alien et des caméras scouts pour le bourrin à boulons). Il faut donc tuer des trucs pour gagner des niveaux et augmenter les stats de votre personnage, ce qui permettra principalement l'usage de nouveaux équipements. Des armures et des armes sont d'ailleurs customisables grâce à des puces spécialisées. Une arme peut avoir ainsi plusieurs types de dégâts possibles, que l'on choisit selon le type d'ennemi à buter.

En Deux Mots

HARBINGER EST UN DIABLO DU PAUVRE. TOUT DANS CE JEU RESPIRE LA MÉDIOCRITÉ SAUF L'EXCELLENT BACKGROUND S.F. CE N'EST ÉVIDEMMENT PAS SUFFISANT.

- + L'univers et le scénario
- + Ça donne envie de rejouer à Diablo
- + Pas trop cher (30 euros)
- − Pas de multiplayer
- − Les graphismes répétitifs
- − L'action ennuyeuse

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

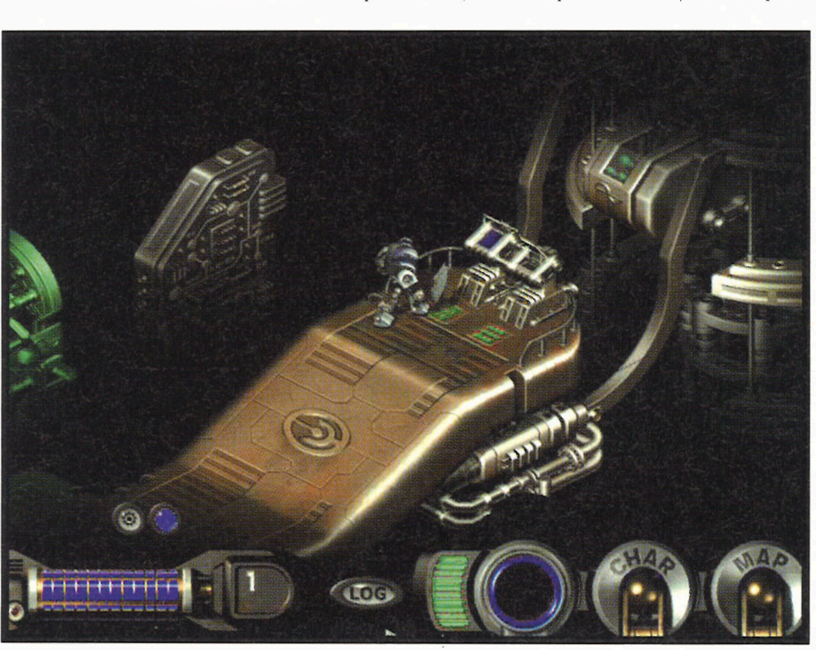
Un peu de technique

Harbinger se contentera sans problèmes d'une petite machine, au prix d'un ou deux ralentissements lors de gros combats bien baveux. La résolution max est 1024x768, mais vous ne verrez pas grand-chose au-delà du fog of war permanent qui a été mis en place pour du 800x600. Ce genre d'erreur devient un petit peu trop commun à mon goût...

Un bon scénario et c'est tout

Quand on sait que l'attaque au contact est quasi suicidaire et que le jeu consiste à fuir en permanence les ennemis, en zigzagant entre leurs tirs, avant de décocher trois boulettes de plasma dans leurs faces, ça limite un peu l'intérêt. C'est sûr, il y a du matos à récupérer. Plein. Trois tonnes de variantes du même objet, souvent utilisables uniquement par l'un des autres persos. Dans une campagne solo, bravo les gars ! L'excitation est presque là quand on trouve un truc rare. Presque, mais non. L'action est trop molle et répétitive, comme les graphismes ; les bruitages sont aussi insipides que les animations ; sans parler de la V.F. bas de gamme et l'absence totale de multiplayer. Seul le gameplay simple et efficace sauve la réalisation, et même l'interface, dessinée par un daltonien schizophrénique, reste pratique. Harbinger pourrait être un choix possible pour les fans de Diablo qui se désespèrent du néant soudain dans lequel est tombé le genre. Le jeu en lui-même est terne mais supportable, surtout du fait de son étonnant scénario.

Fumble



Il y aura de la machinerie à faire fonctionner. Ou à saboter, bien sûr.





Entrez ! Ne faites pas attention au désordre.

SI VOUS AIMEZ LES CIMETIÈRES, LES CADAVRES, LES MORGUES ET LES HISTOIRES FANTASTIQUES, EH BIEN… VOUS ÊTES UN PEU TORDU. NE VOUS APPROCHEZ PAS DE MOI. ALLEZ DONC PLUTÔT JOUER À THE BLACK MIRROR, UN JEU D'AVENTURE QUI RÉUNIT TOUT CELA. ET RANGEZ CE COUTEAU !

The Black Mirror

JEU D'AVENTURE

William Gordon, vieux noble anglais, sait qu'il va mourir. Il a découvert trop de choses sur le passé de sa famille. À son bureau, dans la vieille tour du manoir de Black Mirror, William rédige en pleine nuit une lettre pour son petit-fils, Samuel, parti de la propriété depuis douze ans. Il y exprime ses craintes et demande de l'aide. Le seul courrier que Samuel recevra sera un faire-part de décès, car ce matin-là, on retrouva le corps du châtelain au pied de la tour. Un suicide. Le joueur contrôle Samuel Gordon, bien décidé à comprendre ce qui est arrivé à son grand-père. Évidemment, peu de gens sont enclins à parler. Dans une sorte de cluedo lovecraftien, Samuel devra enquêter auprès de sa grand-mère, Victoria, ou de Robert, son oncle. Traînent aussi dans le coin le médecin de famille, un majordome, un palefrenier et un jardinier. Le scénario vous emmènera ensuite dans beaucoup d'endroits douteux du comté de Black Mirror, et aussi en dehors. Alors que l'histoire est censée se dérouler en 1981, le monde ici semble s'être arrêté au début du siècle. Tous les lieux semblent décrépis et morts, une ambiance sordide règne sur ces terres. L'horrible météo anglaise et les meurtres surnaturels successifs n'arrangeront rien.

Êtes-vous patient ?

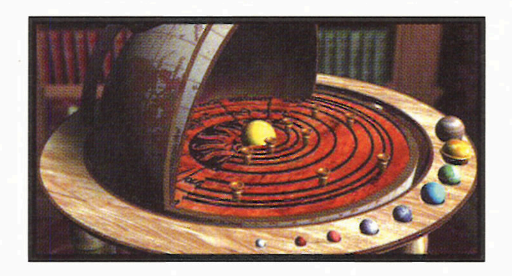
Le gameplay n'aidera pas trop non plus. On a recours un peu trop souvent à la méthode du « j'essaye tout l'inventaire sur tout le décor pour voir si ça réagit ». Les énigmes sont pourtant logiques, mais on ne sait jamais si on a raté un objet ou pas. Il faut alors fouiller et refouiller chaque écran pour être sûr de n'avoir rien oublié. Heureusement, le curseur devient rouge lorsque quelque chose est digne d'intérêt, que ce soit un objet à prendre, à manipuler ou une simple description pour étoffer le décor. Lorsque tout a été dit et fait, le curseur ne notifiera plus rien à ce sujet. Le fait est que l'on reste parfois longtemps bloqué sur une broutille inaperçue. À part cela, le jeu offre quelques puzzles et des énigmes que même le père Fourras n'oserait pas poser. Un peu facile donc. Les décors en 2D, animés par endroits, sont assez réussis, contrairement aux très laids personnages en 3D. L'ambiance sonore, musique comme bruitages, colle très bien au jeu. Gros hic, la traduction laisse beaucoup à désirer. Presque du travail d'amateur ! Dommage, vu que les voix ne sont pas si mal dans l'ensemble. Les dialogues ne sont pas interactifs, à part un éventuel choix d'humeur qui ne changera rien aux réponses. D'ailleurs, tout le jeu est ultra-linéaire et il faut parfois régler un infime détail pour pouvoir continuer à jouer. En contrepartie, l'histoire est très bien écrite et vraiment prenante. The Black Mirror reste ainsi un titre honnête qui séduira un public bien ciblé.

Fumble



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PII 400 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR UNKNOWN IDENTITY RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Un peu de technique

Aucun problème pour faire tourner ce jeu d'une stabilité exemplaire. En revanche, n'espérez rien d'autre que du 800x600. Comptez aussi 1,8 Go de disque dur pour l'installer.

J'ai oublié de vous dire qu'il faut sauver souvent la partie ! Où ai-je la tête ?



En Deux Mots

SI ON EST FAN DU GENRE, ON SERA ASSEZ ABSORBÉ PAR L'HISTOIRE DE THE BLACK MIRROR POUR PARDONNER LES PASSAGES FASTIDIEUX ET LA FACILITÉ GÉNÉRALE.

- + L'histoire, l'ambiance
- + Les décors
- − Très linéaire
- − Plutôt facile
- − Le gameplay vieillot

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Impossible de se ruiner en essayant ses propres jeux. Les développeurs n'ont pas voulu intégrer cette possibilité en prétextant que c'était une idée débile. Je comprends pas...

Vegas Make It Big nous place dans la peau d'un gros caïd de Las Vegas complètement étouffé par sa thune et qui ne demande qu'à mourir asphyxié en bâtissant de nouvelles salles de jeux. Mais le soft ne permet pas uniquement de gérer des casinos puisqu'il faudra également construire une multitude d'attractions débiles, histoire d'attraper les touristes idiots qui viennent se jeter avec complaisance dans nos filets. Le but du jeu est de bâtir un véritable empire de la perdition en délestant les visiteurs de leur portefeuille, voire de leur compte épargne.

ON JOUE DANS DES SALLES PLONGÉES DANS LA PÉNOMBRE JUSQU'À PAS D'HEURE, ON S'ARRACHE LES CHEVEUX QUAND ON PERD UNE PARTIE, ON DEVIENT ASOCIAL PARCE QU'ON NE MET PLUS LE NEZ DEHORS ET SURTOUT, ON DILAPIDE TOUTE SA FORTUNE DANS DES JEUX SOUVENT TRÈS DÉBILES. C'EST TROP BIEN LES JEUX VIDÉO... HEU, LES CASINOS.





CONFIG MINIMUM PIII 700, 256 MO, GEFORCE 2
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DEEP RED GAMES GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN V.O.

Vegas - Make It big

SIMULATION DE DE NIRO DANS « CASINO »

Comme dans tout Tycoon qui se respecte, on démarre la partie avec un emplacement constructible, et on commence à positionner ses premiers bâtiments les yeux pleins d'espoirs, de projets mégalos, de strass et de paillettes.

Attrape-flambeurs

Bien sûr, on déchante assez vite puisqu'au début, on se contentera souvent d'un pauvre motel miteux dans lequel même Atomic pourrait s'offusquer du manque de propreté, ou encore d'une salle de jeux un chouia moins impressionnante que celle de ma dernière boom au collège. Heureusement, on peut rapidement bâtir des hôtels majestueux, avec tout un tas de décorations reluisantes en rapport avec un thème précis comme la Grèce antique, le Japon ou la conquête spatiale. Il faut donc construire des allées, des fontaines ou placer des éclairages de toutes les couleurs, bref, rivaliser d'ingéniosité pour attirer les flambeurs dans notre établissement. La ville regorge d'ailleurs de futurs maniaco-dépressifs endettés qui errent dans les rues à la recherche d'escroqueries en tout genre, et on pourra s'informer sur leurs envies et leurs attentes grâce à un petit symbole qui flotte au-dessus de leur tête, exactement à la manière du Casino Inc de Konami.

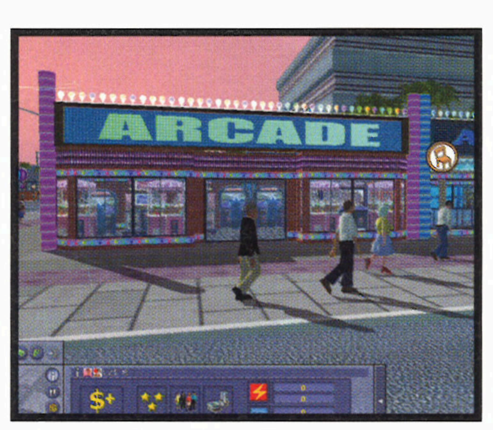
Pognon Tycoon

L'interface est discrète et peut être masquée à tout moment pour nous laisser admirer le moteur graphique, somptueux. En fait, les différents éléments du décor sont simplement dans la bonne moyenne en matière de modélisation, mais la grande force technique de ce Make It Big (mon dieu quel nom ridicule) c'est la possibilité de se déplacer sans contraintes dans la ville, avec des niveaux de zoom impressionnants. Bref, même si le principe est déjà bien éculé et qu'il s'avère assez rébarbatif pour le commun des mortels, Vegas reste un Tycoon plus qu'honnête avec un moteur graphique impressionnant. De quoi se divertir à Las Vegas sans s'endetter. Si si.

Blutch

Un peu de technique

Non seulement c'est joli, mais en plus, ça n'est pas très exigeant en termes de puissance. Je l'ai vu tourner sur un portable Intel Centrino 1,3 GHz, et le nombre de FPS ne descendait jamais en dessous de 25-30 images/s.



Un lieu de perdition parmi tant d'autres.

En Deux Mots

VOILÀ UN BON PETIT SOFT DE GESTION QUI S'INSCRIT DANS LA DROITE LIGNÉE D'UN THEME PARK, AVEC UN MOTEUR 3D TRÈS FLUIDE ET BIEN CONÇU. MÊME SI LE GAMEPLAY N'A RIEN D'EXCEPTIONNEL, ON PASSE QUAND MÊME DU BON TEMPS AU PAYS DES FLAMBEURS.

+ Le moteur 3D
+ Le gameplay bien huilé
- Un peu lassant à la longue
- C'est du déjà-vu

8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



Bouh le vilain chantier. Ah non, c'est Twickenham.

Les règles du foot, à côté de celles du rugby, c'est de la rigolade. Même les filles commencent à comprendre comment ça fonctionne, c'est vous dire. Mais, pour le rugby, il en va tout autrement. Entre les mauls, les mêlées, les engagements et toutes les variantes de coups de pieds, c'est nettement plus délicat. Rajoutez à ça une quantité effroyable de possibilités tactiques pour aborder les situations de jeu, et vous comprendrez mon désarroi lorsque j'ai dû assimiler les règles avant de pouvoir tester ce Rugby 2004.



Config minimum Pentium III 800 MHz, 256 Mo, GeForce 3
Éditeur EA Sports
Développeur HB Studios Canada
Texte et voix en français



Rendez-nous NHL

Bon, on va commencer par les points forts. Mmm... voilà, c'est tout. Salut, à demain. Non attendez, c'est pas possible, j'ai réussi à trouver des bons côtés au dernier Tomb Raider, il doit forcément y avoir quelque chose d'intéressant là-dedans. Oui voilà, j'ai trouvé : le jeu propose de nombreuses équipes et les 1500 joueurs ont tous été intégrés grâce à une licence officielle qui coûte sûrement

Rugby 2004

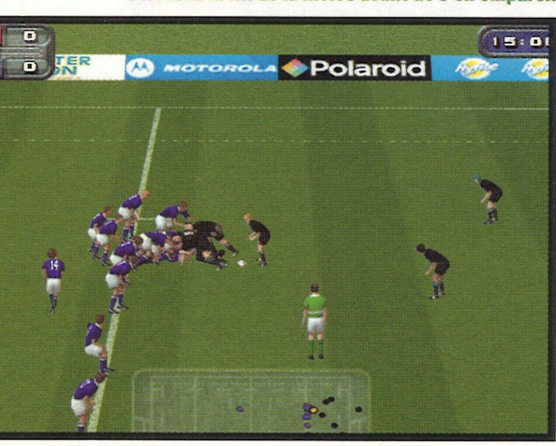
SPORT

LE RUGBY EST UNE DISCIPLINE POUR GENTLEMEN (MAIS SI) BIEN BÂTIS, QUI DISSIMULE UN LARGE PANEL DE TACTIQUES MULTIPLES ET VARIÉES ; C'EST UNE ACTIVITÉ TRÈS SUBTILE, PRESQUE RAFFINÉE ET TRÈS COMPLEXE À ASSIMILER. C'EST PEUT-ÊTRE POUR ÇA QUE C'EST DIFFICILE À RETRANSCRIRE EN JEU VIDÉO...

très cher. Pour le reste, à peu près toutes les compétitions propres au ballon ovale sont présentes : tournoi Tri Nations, Super 12, Coupe du Monde ou matchs amicaux, rien n'a été oublié. Non, ce qui manque, c'est plutôt un bon jeu pour les fans de rugby. C'est bien simple, de la maniabilité à la réalisation, tout est à jeter. Un exemple ? Pendant les matchs, la confusion est totale. Impossible de sélectionner correctement son joueur : dès qu'on appuie sur la touche appropriée, le soft nous met aux commandes d'un type tiré au sort sur la pelouse, c'est tout juste si on se retrouve pas en train de diriger l'arbitre sans s'en apercevoir. Autre chose : si les joueurs sont agrippés, c'est terminé. Ils ne peuvent pas jeter la balle à leurs collègues ou essayer de forcer le passage ; non, ils s'allongent en position fœtale et gardent le ballon en le serrant très fort contre leur cœur, jusqu'à que l'adversaire vienne leur retirer des mains. Je passe sur les problèmes récurrents de caméra et sur les plantages intempestifs pour en venir à la réalisation graphique. Bah, pour résumer, disons que c'est de l'escroquerie. Les étapes d'animation sont nettement en dessous du minimum syndical et les modélisations sont ridicules. En réalité, ça n'a pas bougé depuis Rugby 2001. Le problème, c'est que le prix non plus n'a pas changé. Avis aux amateurs.

Blutch

Regardez, la balle est à ses pieds. Mais non, il attendra la fin de la mêlée avant de s'en emparer.



Un peu de technique

Incroyable. C'est laid, c'est vide, c'est pixélisé et ça n'est pas fluide sur un 1,5 GHz et 512 Mo. Pire, le jeu se permet l'outrecuidance de planter à peu près une fois sur trois, à tel point qu'on risque de vous en parler dans la rubrique Utilitaires comme le soft ultime permettant de rebooter sa machine.



Détail amusant, on peut jouer dans la salle d'entraînement spéciale de DBZ. Heu, à moins que ce soit une pelouse enneigée...

En Deux Mots

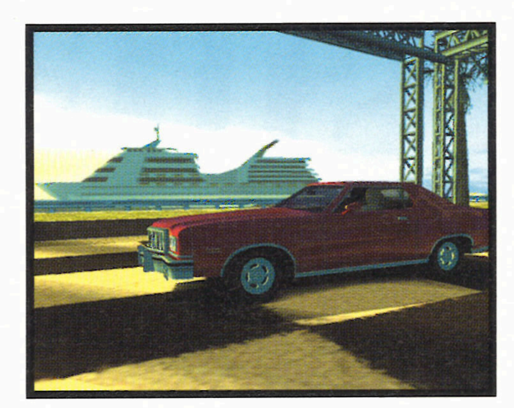
Les passionnés de rugby sont honteusement mis sur la touche par EA Sports. Les développeurs auraient voulu choper un 2 qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. Ah ben tiens, pour le coup, ils en auront au moins réussi un truc.

- \+ Plein de joueurs sous licence
- − Gameplay ultra confus
- − Réalisation hideuse
- − Plantages à répétition

3	Technique
2	Artistique
2	Intérêt



J'adore ça la mécanique, les voitures, ces trucs-là. Je m'y connais trop bien. Tenez là par exemple, dans ce jeu, on roule avec des Ford. Elles sont faciles à reconnaître : elles ont quatre roues et un moteur. Et puis c'est marqué dessus, en gros. Le but du jeu, un peu comme dans Pokémon, c'est de collectionner toutes ces Ford. Pour ça, on organise des combats : les caisses tournent en rond sur de jolis circuits, il y a plein d'épreuves différentes. Parfois vous devez arriver premier à la fin d'une course, parfois vous devez arriver premier dans un duel contre une autre guimbarde, parfois vous devez arriver premier dans une course à l'australienne… Et puis des fois pour changer, il faut arriver premier mais on roule tout seul ! Course contre la montre ordinaire, course contre la montre où on doit prendre des bonus, course contre la montre où on emprunte des portes… On appelle ça les figures imposées du genre. Heureusement, les deux autres modes de jeu, Aspiration (coller aux fesses d'une autre tire pour l'éliminer) et Trajectoire (suivre la ligne verte) sortent un peu du lot. Quand vous réussissez une épreuve, ça débloque la suite et vous gardez ce que vous pilotiez.



Qui gagnera la course : Starsky & Hutch ou The Love Boat ?



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS GRANDE-BRETAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.

Ford Racing 2

COURSES DE FORD

OH, GÉNIAL ! ENCORE UN JEU DE VOITURES ! ET PAS N'IMPORTE QUELLES VOITURES… RIEN QUE DES FORD ! QUEL COUP DE CHANCE, JE SUIS VRAIMENT TROP CONTENT. C'EST VRAI APRÈS TOUT, J'AURAIS PU TOMBER SUR DES COURSES DE SIMCA.

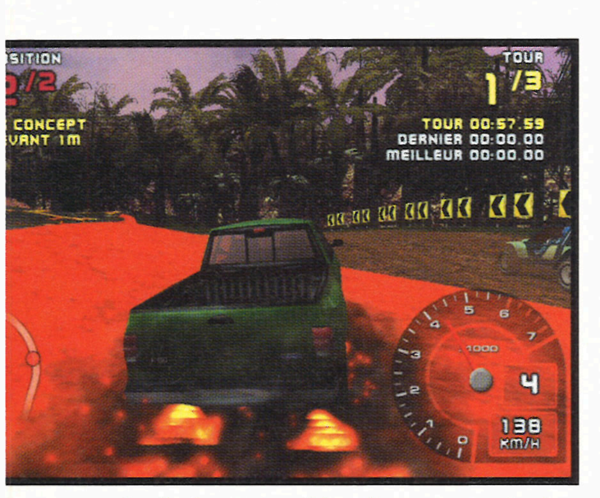


Attrapez-les toutes !

Elles sont 35 en tout, dont des gros pickups, des tas de ferraille des années 50, une flopée de concept cars, des veaux devenus célèbres au cinéma… Vu que la conduite est excessivement simple même dans le mode le plus « réaliste », les différences entre ces caisses sont essentiellement cosmétiques. Gestion des collisions inexistante, pas de dégâts d'aucune sorte, presque aucun dérapage, impossible de se retourner, concurrents apathiques : c'est pas très nerveux tout ça, pour rester poli. Les décors sont potables mais la réalisation générale est sous la moyenne du genre et la modélisation des détails est faite à la truelle. Heureusement les quelques parcours tout-terrain apportent un peu de fun : on décolle en arrivant à fond sur les bosses avec une camionnette, on dérape à mort et on passe en contre-braquage, y a de la poussière et enfin un peu d'action. Mais pour nous punir, les développeurs nous obligent ensuite à tourner sur un anneau de vitesse, où toute l'activité se résume à bloquer l'accélérateur au plancher avec une brique et à se déporter mollement sur la gauche quand le mur de béton se rapproche trop. Pour tuer le temps dans ces courses-là, il ne reste plus qu'à écouter l'autoradio (qui vous fera regretter GTA), et le bruit des moteurs, digne des meilleurs tronçons du périph (mais sans l'odeur). Palpitant.

Atomic





Les Ford sont très solides, elles peuvent rouler dans la lave sans aucun problème.

Un peu de technique

C'est de l'import direct PS2/Xbox, donc si votre carte graphique tient la route vous n'aurez pas de problèmes. À noter, on peut jouer à deux en écran splitté.

En Deux Mots

TRAGIQUEMENT DÉNUÉ D'UN GAMEPLAY VALABLE, FORD RACING 2 N'INTÉRESSERA GUÈRE QUE LES COLLECTIONNEURS. MÊME À 20 EUROS ENVIRON, FOUILLEZ PLUTÔT LES BACS BUDGET POUR VOUS TROUVER UN VIEUX NFS QUI VOUS PERMETTRA DE VOUS ÉCLATER UN PEU PLUS…

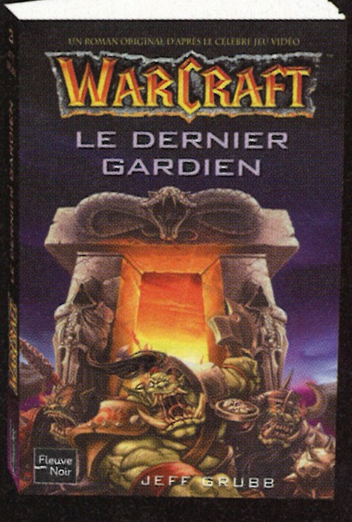
+ Le prix
− On en a pour son argent
− Gameplay soporifique

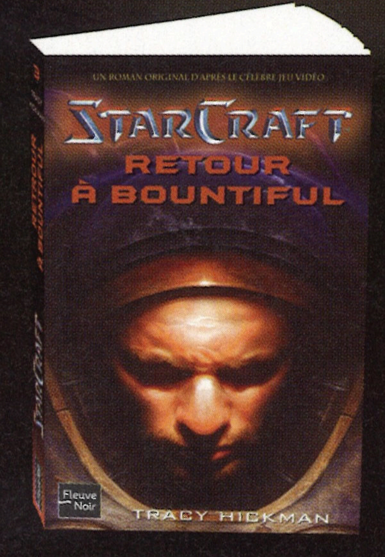
5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE

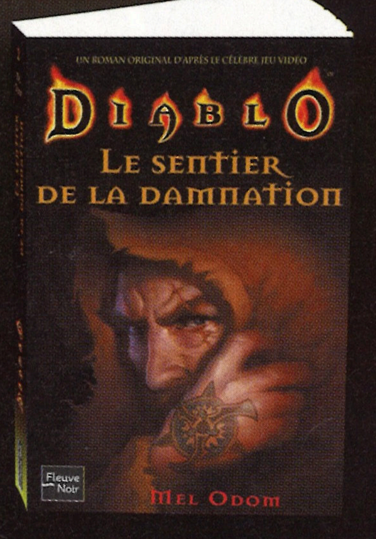
4 INTÉRÊT

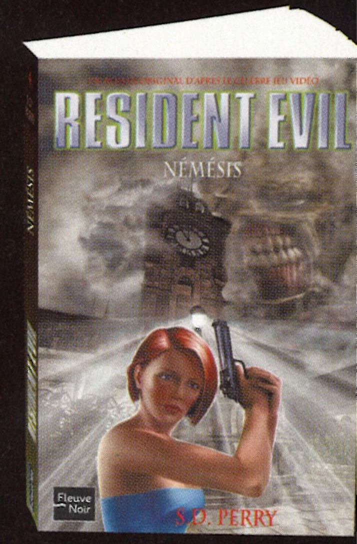
Prêt pour de nouvelles expériences ?











Tu vas loin avec les jeux, va encore plus loin avec les livres.
Découvre des romans inédits d'après les célèbres jeux vidéos.

lis ce qu'il te plaît !

Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.

Fleuve Noir

www.fleuvenoir.fr


PC CD ROM
be good ...
G|C 2003 BEST pc game
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig
E3 AWARDS
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie
G|C 2003 BEST pc game
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



... be evil
Sortie NOVEMBRE 2003
"Un mix splendide de Warcraft 3® et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -
SpellForce
The Order of Dawn
12+
Phenomic GAME DEVELOPMENT
JoWooD Productions
bigben interactive
POWERED BY gamespy

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

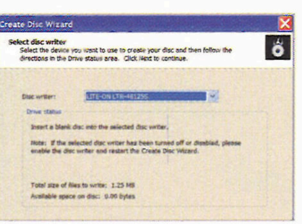
À voir certains des logiciels qu'on vous propose aujourd'hui, je serais tenté de renommer la rubrique « Des utilitaires intemporels ». C'est peut-être ça aussi, la puissance d'un soft : quand il n'est pas uniquement un effet de mode et reste utile pendant quelques années. Une fois n'est pas coutume, on a testé aussi un vilain petit canard. Ça compense avec le reste !



C'est beau, c'est tout propre. Les petits carrés à gauche du nom des dossiers permettent de créer des vues composites.

ACDsee

L'annonce d'une nouvelle version d'ACDsee, c'est un peu comme un pain-surprise. De loin, ça fait envie, on se dit qu'on va découvrir quelque chose de super, peut-être même de nouveau, mais de près, parfois on se dit que la nouveauté, c'est pas si génial que ça. Soyons honnêtes, les dernières versions d'ACDsee n'ont pas forcément fait l'unanimité chez tout le monde. Certaines des fonctionnalités avancées prenant le pas sur la simplicité du concept, la rapidité du logiciel, et, but principal de la chose, l'offre d'une manière simple et rapide de visualiser les images, voire de les cataloguer si affinités. Avec la version 6 de son logiciel phare, ACDsystems tente de ménager tout le monde, aussi bien ceux qui en veulent toujours plus que ceux qui ne désirent qu'une visionneuse conviviale.

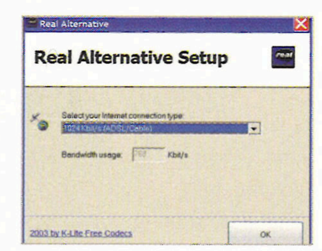


Une fois la vue sélectionnée, en deux clics, on arrive sur l'écran de gravure. Excellentissime.

- VERSION : 6.0
- ÉDITEUR : ACDsystems
- LICENCE : Shareware
- URL : www.acdsee.com

Premier changement, l'interface. Plus claire, mieux organisée, elle se paye en plus le luxe d'être graphiquement réussie. Et rapide. Avec les discussions sur le développement du prochain Windows, on parle de plus en plus de bases de données, et de concepts de vues transversales. Cette mouture d'ACDsee est incontestablement ce que l'on aura goûté de plus convaincant sur le sujet. Exemple typique, on peut en quelques clics regrouper au sein d'une seule et même vue plusieurs répertoires, situés sur différents périphériques de stockage. Une petite révolution qu'on appréciera avec le temps. Pour mieux les exploiter, les options de tri sont on ne peut plus complètes. En sus des options traditionnelles, on pourra utiliser n'importe quelle caractéristique des entêtes des fichiers graphiques comme critère. La visionneuse accueille un panneau loupe grossissante pour voir les détails sans pour autant zoomer toute l'image. Les fans du catalogage apprécieront qu'on puisse assigner des mots-clés à des images, ainsi que la possibilité de créer CD et DVD au sein même du logiciel. Pour résumer, cette version 6 prend en compte la diversité de ses utilisateurs, et gomme toutes les lourdeurs des versions 4 et 5, en simplifiant et rendant plus puissant l'existant. Un must.

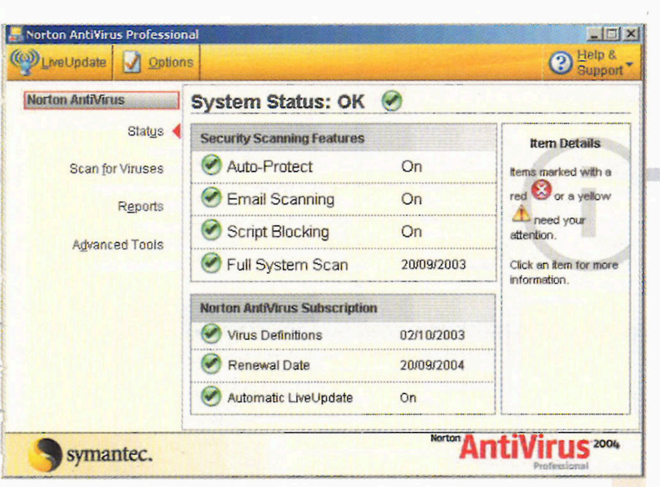
Real Alternative



La configuration est simple, une seule question. Tant que ça marche, hein...

Les dernières versions de Real Player, baptisées Real One, ont fâché plus d'un utilisateur avec leurs formats de streaming audio et vidéo, nombreux étant ceux qui préfèrent passer leur chemin devant ce type de contenu. Une alternative existe, sous la forme d'un codec à installer pour votre système, vous permettant d'utiliser par la suite le lecteur multimédia de votre choix, tel Media Player Classic ou encore bsPlayer. Dans la pratique ça marche très bien, et seules les pages web RealMedia et autres streams utilisant le format SMIL se révéleront incompatibles. Un complément indispensable à garder sous le coude.

- VERSION : 1.09
- ÉDITEUR : K-Lite Free Codecs
- LICENCE : Freeware
- URL : http://home.hccnet.nl/h.edskes/finalbuilds.htm



Mais toi non plus, tu n'as pas changéééééé.

Norton Antivirus

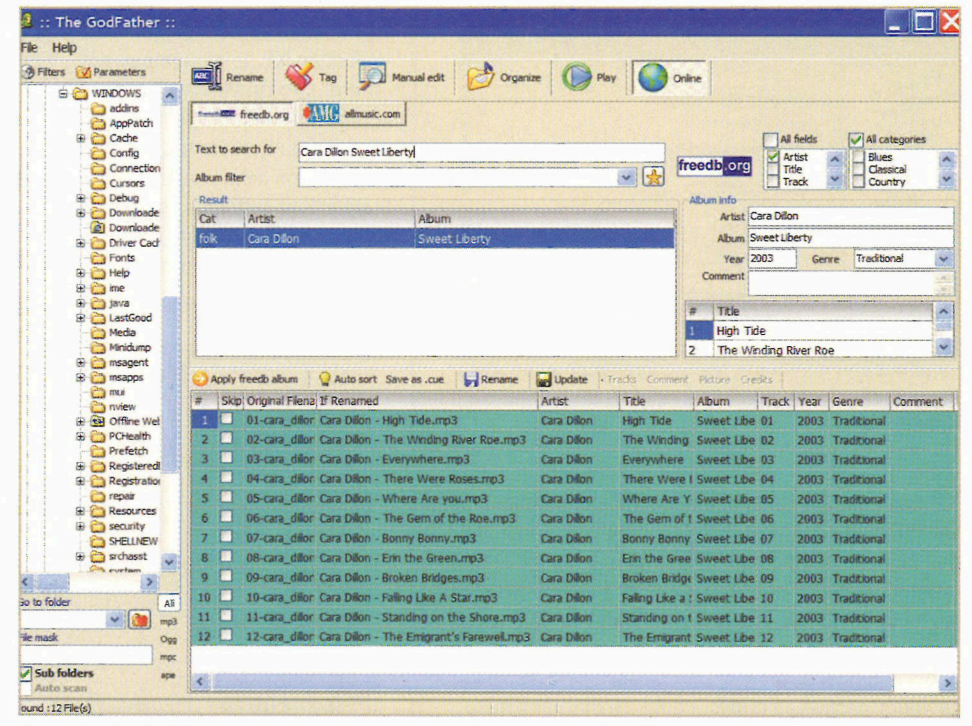
Chez certains éditeurs, on aime sortir une grosse version par an. Popularisée dans les jeux par Electronic Arts, Symantec applique depuis quelques années les mêmes préceptes pour ses applications phare. Résultats, chaque année se pose la question de la nécessité de la mise à jour. Alors faisons le tour des nouveautés : première chose, la recherche systématique des virus dans les archives, sans nécessiter leur ouverture. On ne sait jamais, si vous les transportez sur un PC non protégé… Autre ajout bienvenu, la détection de spyware et autres adware, ces fléaux qui se glissent dans de plus en plus de logiciels. Mais tout n'est pas rose. Pour commencer, le prix des mises à jour. Si la première année est gratuite, le prix pour les années suivantes passe de 10 à 20 euros. Ça fait cher. Si la version américaine nécessite une procédure d'activation, les bienheureux Européens que nous sommes n'y auront pas droit. C'est déjà ça. La détection des Spyware n'est pas au niveau d'un SpyBot ou d'un Ad Aware en plus, NAV2004 en laisse systématiquement passer quelques-uns. Certes Symantec met en permanence à jour son logiciel, mais les performances actuelles laisseront un goût amer. Si Norton reste une des références du monde de l'anti-virus, cette version n'apporte aucune nouveauté significative. Les utilisateurs des millésimes précédents peuvent dormir tranquilles et garder leur argent, ils seront tout aussi bien protégés.

- VERSION : 2004
- ÉDITEUR : Symantec
- LICENCE : Commercial
- URL : www.symantec.fr

The GodFather

- VERSION : 0.55
- ÉDITEUR : Dimitris Touzozoglou
- LICENCE : Freeware
- URL : http://users.otenet.gr/~jtcliper/tgf/

Ceux qui trimballent leurs collections de MP3 sur des iPod (on en a quelques-uns à la rédac, mais je vais pas balancer les noms) savent à quel point les tags sont importants. Pour ceux qui croiraient que les rédacteurs de Joy s'adonnent à la peinture rupestre mais néanmoins urbaine en écoutant de la musique, sachez que ces tags désignent en réalité les entêtes des fichiers musicaux, et qu'ils peuvent contenir des informations sur le titre de la chanson, son auteur, ou même le genre de musique. Sauf qu'en pratique, chacun de vos fichiers est nommé d'une manière différente. Et pour un iPod, c'est rapidement la cata. Il faut harmoniser le nom des artistes, etc. The GodFather tente de résoudre le problème. Cet outil permet de répondre à quasiment tous les besoins que vous pourriez avoir. Renommer le fichier en fonction des tags, création de tags selon le nom de fichier, reformatage à la volée selon vos goûts précis, ou même récupération automatique des informations en utilisant des bases de données en ligne. Difficile de ne pas trouver son bonheur. Bien entendu, la force de l'outil se dévoile dans les traitements par lots. En quelques clics, on met à jour tous les tags d'un album. Les plus méticuleux se plairont à restructurer leurs collections de fichiers MP3, OGG et autres formats APE, suivant leurs goûts. Un complément indispensable à votre baladeur numérique.



En un clic, il refait les tags et renomme les fichiers à partir de FreeDB. Difficile de faire mieux.





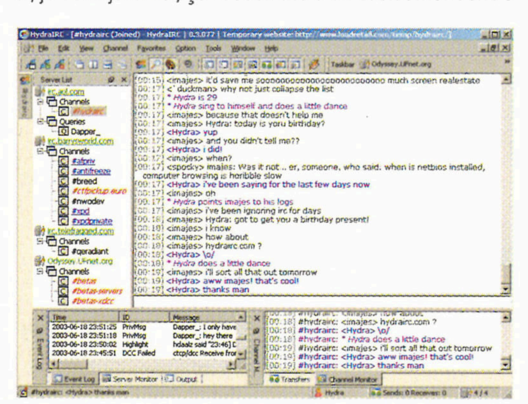
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

HydraIRC

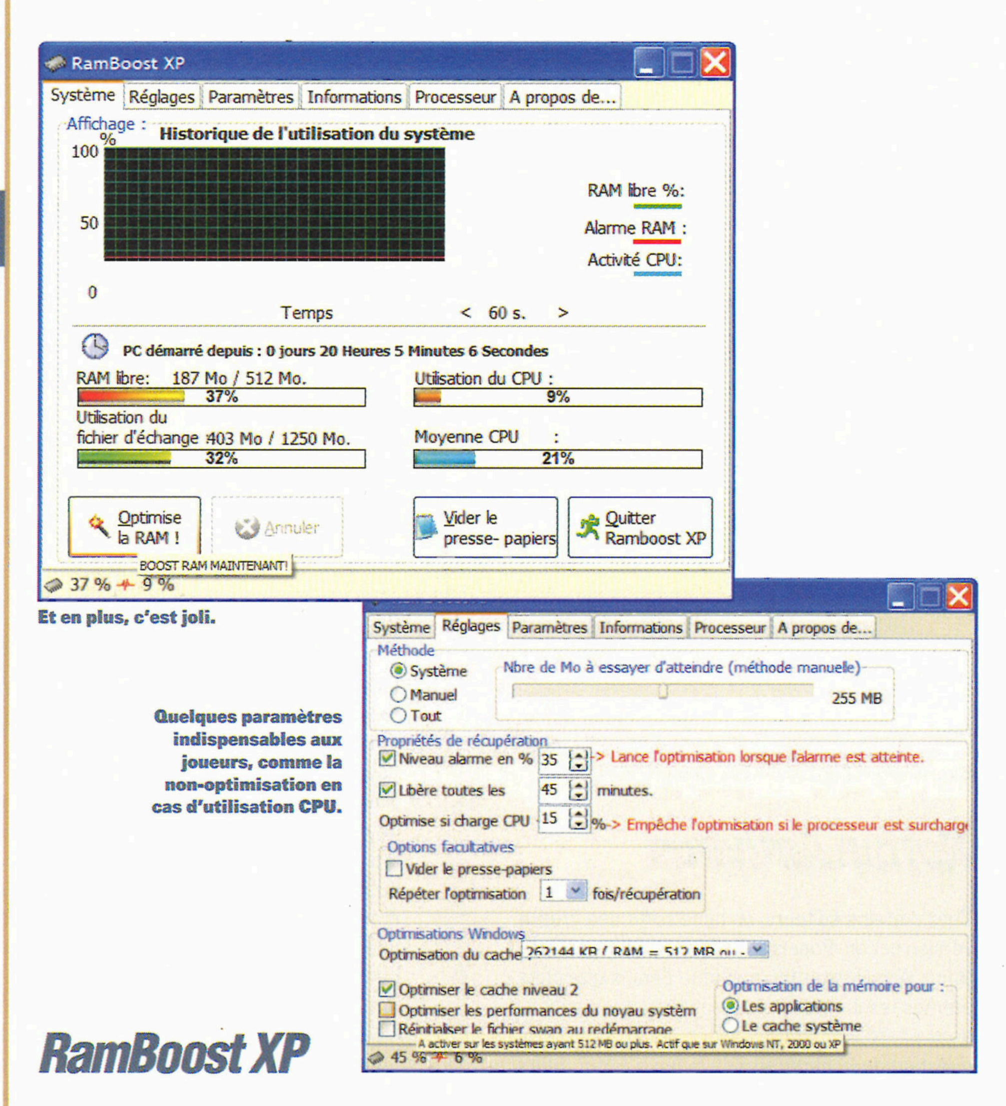
- VERSION : 0.3.090
- ÉDITEUR : Dominic Clifton
- LICENCE : Freeware
- URL : www.hydrairc.com/

Si je vous dis : « client IRC pour Windows », vous me dites ? « mIRC ». Oui, normal, je ne vous en veux pas tant ce logiciel est depuis des années le seul à occuper le segment du « tchat », si bien décrit par cette poète qu'est Tessa Martin (*blam blam*). Il y a bien eu quelques tentatives de concurrence avec VisualIRC, bIRC, ou plus récemment bersirc, malheureusement souvent abandonnées avant d'arriver à maturité. Seul XChat semble combler certains utilisateurs, quand ils ne se contentent pas carrément du client castré de Trillian. L'approche d'HydraIRC se veut originale, sur bien des plans. Tout d'abord vous pouvez télécharger son code source gratuitement. Et il le fait de son plein gré lui, il se l'est pas fait voler par son Outlook non patché. Ça permet d'apprendre ou de le modifier. À la condition de ne pas redistribuer vos versions customisées. Logique. Autre particularité, l'interface. On est à des lieues de celle de mIRC, héritée d'une autre époque où l'on parlait encore de processeurs 16 bits. Si si, je vous jure. Ici, ça ressemble à un croisement entre



Une interface moderne et efficace, notez les onglets sur la droite.

Outlook et Visual Studio. Terriblement efficace. Tout est configurable à souhait, et c'est un délice de redécouvrir IRC sous cet angle nouveau. Comme vous l'aurez deviné avec son numéro de version, le logiciel n'est pas encore fini, loin de là. La configuration de certains paramètres avancés se fera par l'édition d'un fichier XML, mais on pardonnera ce détail devant le formidable potentiel du logiciel : connexions à de multiples serveurs, gestion de profils, « auto rejoin » par réseau, listes d'utilisateurs mutualisées, de quoi répondre aux rêves les plus fous de certains. J'en suis tellement chamboulé que je vais laisser le mot de la fin à Tessa : « Je chate, tu chates, O.K. ça l'fait ».



Et en plus, c'est joli.

Quelques paramètres indispensables aux joueurs, comme la non-optimisation en cas d'utilisation CPU.

RamBoost XP

- VERSION : 4.0.6.266
- ÉDITEUR : Gildas Le Bournault
- LICENCE : Freeware
- URL : http://magic56.free.fr

La gestion de la mémoire sous Windows est obscure. Même si les choses se sont améliorées, Windows XP ne déroge pas à la règle. Les fuites de mémoire, grand classique de Windows 98 ont disparu, mais les raisons d'utilisation du swap au lieu de la mémoire principale pour certaines applications sont aussi évidentes que la différence entre deux M&M's vus de loin. Ce petit programme permettra d'optimiser au mieux l'utilisation de la RAM, et d'en libérer un maximum en un simple clic. Riche en paramètres, on pourra définir la quantité de mémoire à tenter de libérer, ou des fréquences automatiques d'optimisations. Ultime avant de lancer un jeu bien gourmand. Indispensable à tout joueur qui se respecte et qui aime bidouiller optimiser au poil son monstre.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 0.86
Zoom Player Pro
WMP 9

• Lecteurs audio :
Winamp 2.91
WMP 9
DeliPlayer 2

• Mailreaders :
Outlook XP
Eudora 6.0.0.20
Mozilla Thunderbird 0.2

• NewsReader :
Gravity 2.5
Xnews 6.07
Free Agent

• Pagers Internet :
Trillian Pro 2.0
ICQ 2003a
MSN 6

• Anti lourds :
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.50
POPFile 0.19.1

• Downloaders :
FlashGet 1.40

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.03
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.77a

• Clients FTP :
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP

• Browsers Web :
Netcaptor 7.2.2
Mozilla Firebird 0.6.1
Avant Browser 8.02

• Browsers d'images :
ACDsee 6
Xnview 1.61

• Tweakers :
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par C_Wiz
et Caféine

Microsoft Wireless Desktop Elite

Ce combo clavier/souris haut de gamme de Microsoft est la réponse du géant américain à l'excellent package Desktop MX de Logitech. On trouve donc un clavier sans fil noir complet, équipé d'une bardée de touches supplémentaires entièrement reconfigurables par le biais du driver Microsoft. Le feeling de l'ensemble est excellent, pour peu qu'on apprécie la frappe « soft » choisie pour ce modèle. Le look est soigné : touches transparentes noires, boutons supplémentaires gris assez réussis, repose-poignets avec revêtement « sensation cuir » (si si, c'est marqué sur la boîte et assez agréable, en fait). La souris est la Wireless Intellimouse Explorer 2.0A, c'est marqué dessous. Elle mange deux piles AA pour fonctionner et dispose de 4 boutons, plus le classique clic de la roulette. Cette dernière est la grosse innovation puisqu'elle est capable de pivoter sur la gauche et la droite, tout comme celle située à gauche du clavier (qui en revanche n'a pas de clic). Intérêt ? Un scrolling horizontal sur les documents qui dépassent la largeur de l'écran, ou autre chose, vu que c'est reconfigurable. Seul problème réel : bien disposer le récepteur PS/2 /USB sous peine d'avoir une communication flageolante (lettre qui ne passe pas, souris qui répond mal, etc.). Une fois bien placé, on arrive même à jouer avec ce combo, qui reste cependant moins efficace que le MX de Logitech. Surtout que la nouvelle roulette est dépourvue de crans. Elle tourne de façon lisse. Super-agréable pour bosser, ultra-pénible pour changer d'arme dans les jeux. À noter, le compartiment pour les trois piles AA du clavier, mal conçu. Il faut coincer un bout de papier dedans pour qu'elles ne vibrent pas lors de la frappe. Pas très « Elite » tout ça...

FABRICANT : Microsoft
SITE WEB : www.microsoft.com
PRIX : Environ 120 euros TTC



Logitech ClickSmart 820

Après l'excellent combiné webcam/appareil photo qu'était la ClickSmart 510, voici que Logitech nous propose le modèle haut de gamme ClickSmart 820. Changement le plus visible, l'écran LCD au dos de l'appareil est plus gros, en couleur et permet de visualiser les photos prises. La résolution est maintenant très correcte en mode maxi : 1 600x1 200 (2,1 millions de pixels). Pour ne pas saturer la mémoire sans faire appel à une carte SD (aucune de fournie en standard), le 640x480 reste recommandé. Car les 8 Mo internes ne permettent de stocker que 12 clichés ou 60 secondes de vidéo. On trouve un flash, un micro, un retardateur et un zoom numérique 2X sur ce produit. L'ensemble est très simple à utiliser : une « roue » de commandes entoure l'écran LCD et permet d'activer différentes fonctions. La connexion au PC se fait en USB et l'application Logitech permet de visualiser les photos et vidéos, de compresser ses dernières pour les envoyer par mail, etc. Bref, que du bonheur. Malheureusement, il reste un souci : en mode Webcam sous MSN6, la vidéo est saccadée au bout de 5 secondes. Certainement un problème de driver, ce qui reste très frustrant vu que c'était parfait avec la CS510. Le passage à la version 8.0 du logiciel de Logitech semble responsable du problème. Le software reste définitivement le point faible du constructeur suisse...

FABRICANT : Logitech
SITE WEB : www.logitech.com
PRIX : Environ 200 euros TTC



Typhoon Unplugged Office Mouse

Bon, on va croire que je m'acharne et il est vrai que depuis que Saitek fait des efforts sur ses produits, je manquais un peu de victimes. Heureusement, maintenant Typhoon est là... J'adore surtout les logiciels vendus avec ces produits. Cette souris optique sans fil dévoile par exemple sa véritable identité dans son soft de paramétrage qui indique fièrement « Belkin Mouse ». Un programme qui, outre un design digne d'un mauvais freeware, n'est pas d'une efficacité redoutable. Alors qu'une pression sur la base et sur le clavier ou souris a suffi pour établir la connexion entre les différents éléments du Desktop Elite de MS, ici il a fallu tambouriner du bouton pour que ça se réveille. Une fois connecté, on a droit à l'avantage surpuissant de la bestiole : une roue qui apparaît sur votre curseur avec des accès vers les applications Office ou les fonctions les plus utiles de ces dernières. C'est laid et vraiment pas indispensable. L'ergonomie de la souris n'est pas non plus idéale, avec un placement d'un bouton bien trop haut par rapport à la roulette et une prise en main assez peu agréable. De plus, l'utilisation de batteries Ni-MH obligera rapidement à leur remplacement vu l'effet mémoire dont est victime cette technologie. Un choix plus que surprenant pour une souris destinée à être placée sur son socle de recharge dès qu'elle n'est pas utilisée. Gros avantage, elle n'est pas chère du tout. Mais croyez-moi, vous risquez de le payer.

FABRICANT : Typhoon
SITE WEB : www.typhoonline.com
PRIX : Environ 50 euros TTC









Asus DigiMatrix

Avec leurs mini-PC, Shuttle et MSI ont fait tomber un tabou en proposant des boîtiers qu'on n'a pas honte de mettre dans son salon. Asus pousse le concept un poil plus loin avec le DigiMatrix, un barebone pour Pentium 4 qui a pour vocation de se planquer entre un magnétoscope et un lecteur de DVD. Taillé pour exploiter au mieux tous les médias, ce PC d'un autre genre est amplement pourvu en connectiques. On trouve entre autres des entrées et sorties s-vidéo, compatibles HDTV. Des sorties VGA et DVI sont également de la partie. Côté audio, on regrettera le placement de la sortie optique en façade, et non à l'arrière. C'était pourtant un des plus gros griefs envers les premières générations de mini-PC. Deux versions sont disponibles, équipées au choix d'un combo lecteur DVD/graveur CD, ou graveur de DVD. Il ne manque juste que processeur, mémoire et disque dur pour avoir une machine complète. Comme toujours, l'originalité, ça se paye, les deux modèles étant disponibles respectivement pour 500 et 650 euros. Ouch.

FABRICANT : Asus
SITE WEB : www.asus.com
PRIX : Entre 500 et 650 euros TTC

Typhoon Neo3

Un truc qui commence son installation par une upgrade de firmware indiquée dans la documentation, ça ne met que très rarement en confiance. Au pire, on pourrait se dire que ces gens font attention à leur produit cela dit. Mais quand l'update en question plante systématiquement, y a de quoi s'inquiéter. Passons… Ce lecteur MP3 de Typhoon, au look plutôt sympa, est un échec sur toute la ligne. Un gros comme je n'en avais pas vu depuis longtemps. Alors je résume pour abréger les souffrances de la bête : casque fourni pourri (un grand classique), nécessité d'un câble pour brancher le bidule sur le PC, besoin d'un driver pour que les 128 Mo soient accessibles comme lecteur amovible (même sous WinXP), lenteur générale de fonctionnement, suite software livrée totalement vieillotte et mal conçue. Ouf. Zut, j'allais oublier la gestion pénible des droits d'auteur qui interdit une copie du logiciel de gestion des MP3 depuis le Neo3 vers le PC. Bref, l'iBead 100 atomise ce lecteur sur tous les points. O.K., il vaut un poil plus cher, mais croyez-moi, il les vaut. Je me demande vraiment si certains ingénieurs regardent de temps en temps ce que fait la concurrence…

FABRICANT : Typhoon
SITE WEB : www.typhoonline.com
PRIX : Environ 100 euros TTC

Loas Hand Clean Mouse

Il y a deux mois, je vous présentais une souris coréenne faite pour ceux qui suent très fort de la main droite, avec un ventilateur intégré. Et je me disais que là, on était peinard, on avait réellement tout vu. C'était sans compter sur notre ami Daimaou et son excellent site Akihabara News qui nous a déniché la souris la plus débile de la décennie, cette fois au Japon. Attention, c'est du matos de compétition. Voyez vous-même : elle dispose d'une LED bleu magique qui va tuer les vilains germes présents sur votre main. Pour une hygiène en profondeur. J'ai l'impression de travailler pour un magazine féminin là, faut faire quelque chose. L'intensité de la chose est réglable, et c'est même tellement puissant que ça peut vous stériliser la main. Faites gaffe les gars, un accident est si vite arrivé…

FABRICANT : LOAS
SITE WEB : www.loas.co.jp
PRIX : Environ 40 euros TTC



Net news

CYD
cyril.dupont@futurenet.fr

PEU DE NEWS VRAIMENT ALLÉCHANTES CE MOIS-CI. ON A UN PEU L'IMPRESSION DE TOURNER EN ROND AVEC LES ÉNIÈMES ANNONCES DE BÊTA-TESTS ET QUELQUES MODS QUI POINTENT LE BOUT DE LEUR NEZ. HEUREUSEMENT, ON A DÉGOTÉ UNE PETITE PERLE : ATLANTIS POUR UT2K3.

BattleField 1942

ANCIENS COMBATTANTS, ON PENSE À VOUS !

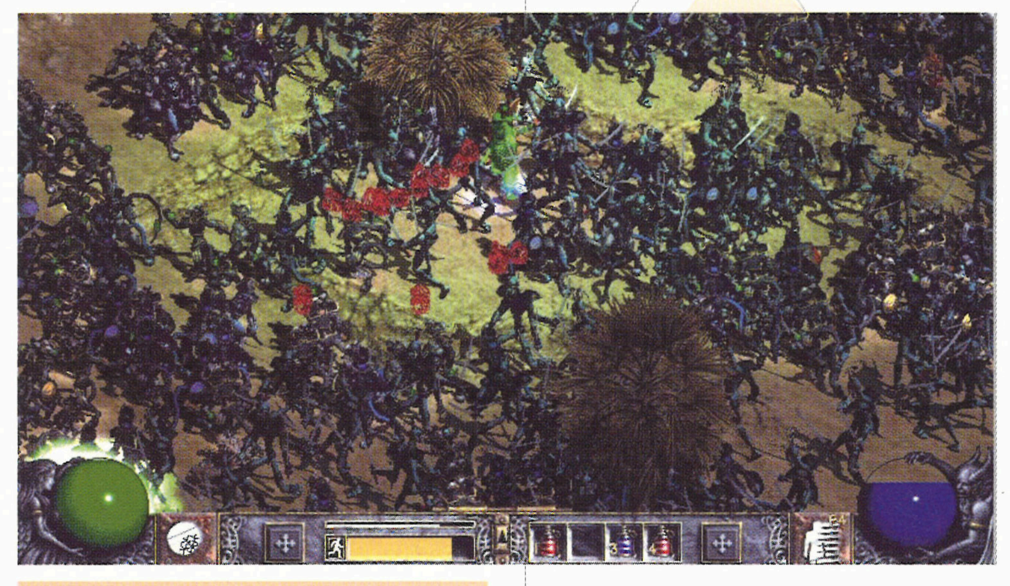
Forgotten Hope pour BattleField 1942 a été mis en ligne il y a peu. Ce mod s'oriente vers le réalisme et ne sort pas du tout du contexte de la Seconde Guerre mondiale. Deux nouvelles armées font leur apparition, les Français et les Italiens. Le système d'armure des tanks et autres véhicules a été modifié… Le mieux est encore de l'essayer en vous dirigeant de ce pas vers ce site : http://forgottenhope.bf1942files.com. Vous devriez y trouver votre bonheur.



Diablo II

CLIQUEZ PLUS VITE, PLUS FORT…

Eh non, toujours pas de patch 1.10 mis en ligne. Blizzard nous fait toujours languir en nous annonçant plus d'une vingtaine de pages de changements mais toujours rien à l'horizon. Pour passer le temps, et retrouver l'envie de lancer Diablo II, il suffit d'utiliser la commande suivante : «-seed 100». Celle-ci permet de multiplier le nombre de monstres disponibles dans le mode solo. Pour l'utiliser, il faut lancer le jeu à partir de la commande Exécuter de Windows : «C:\Program Files\Diablo II\Diablo II.exe-seed 100».
Le résultat est plutôt amusant, jetez un œil à la capture d'écran pour vous convaincre. Vous avez intérêt à posséder un personnage bien équipé pour survivre…



Battle.net

LES TRICHEURS AU PLACARD

Blizzard a annoncé récemment que pas moins de 400 000 comptes Battle.net ont été fermés. Parmi eux se trouvaient 276 000 comptes de Starcraft, 86 000 pour Diablo II et 41 000 pour Warcraft III. Pour nettoyer un peu le Ladder, 14 000 CD Keys ont été bannis pendant un mois et 2 000 autres ont été supprimés définitivement. Décidément, le nombre de blaireaux qui tentent de trouver un sens à leur vie en trichant sur Battle.net est plus important qu'on le croit… Ça fait froid dans le dos !

PlanetSide

À QUAND L'OUVERTURE D'UN PARC D'ATTRACTION ?

La communauté francophone de PlanetSide semble vouloir se bouger pour organiser des événements peu communs. La première Kermesse Vanu est donc sur le point d'être finalisée au moment où ces lignes sont écrites. Les activités suivantes devraient avoir lieu : Destruction Derby (catégorie ANT, Magrider et Sunderer), course de véhicules, duels et Deathmatch au couteau… D'autres propositions faites par les joueurs verront peut-être le jour. Il y aura bien évidemment des lots à gagner comme des armes et des véhicules. Ce projet est une initiative très bien venue qui change le quotidien des joueurs de PlanetSide. Rendez-vous sur ce site http://cactusbone.phpnet.org/kwps/index.php pour encourager les organisateurs et faire en sorte qu'il y ait régulièrement des événements de ce type.



World of Warcraft

BLIZZARD TENTE DE CALMER LES ESPRITS

Avec le lancement imminent du bêta-test, World of Warcraft fait son beau en sachant que tous les regards sont braqués sur lui. Depuis quelques semaines, Blizzard pilonne le Net comme jamais de screens et d'infos sur son jeu de rôle massivement multijoueur. Histoire de donner aux fans au bord de la crise de nerfs quelque chose à se mettre sous la dent. On peut donc découvrir le Paladin (Holy light, Divine shield et Devotion aura), les amateurs de Warcraft III reconnaîtront sans problème les trois pouvoirs du héros humain. Le Rogue et ses pouvoirs de furtivités et de frappe fourbe dans le dos. Le Prêtre avec ses sorts de guérison, d'endormissement et bien d'autres nouveautés. Allez hop, un petit tour sur le Net : www.blizzard.com/wow.





Liandria

LE SOMBRE DESTIN DE L'HOMME

Le petit MMORPG qui monte se dévoile un peu plus et commence à se faire tout doucement un nom, mais vraiment tout doucement. Liandria est en fait une petite planète sur laquelle coexistent de nombreuses formes de vie, allant de la simple fleur aux créatures les plus féroces. Ce charmant équilibre commence à être altéré avec l'arrivée de races intelligentes qui, par négligence, modifient certains paramètres qui affecteront la planète à long terme. On dirait un peu l'histoire de l'humanité, non ? Ce n'est même pas drôle ce jeu alors, on sait déjà qu'on va tous finir six pieds sous terre à cause de la pollution. Bref, ceux qui veulent quand même tenter de sauver l'avenir de la planète peuvent se rendre sur le site officiel où se déroule l'alpha-test (oui, carrément) : www.liandria.tk.

Asheron's Call 2

OUI, OUI, AC 2 RESPIRE ENCORE !

Les développeurs ont enfin dévoilé quelques informations sur le nouveau système d'artisanat qui devrait être mis en place d'ici la fin de l'année. Il faut dire que l'ancien était vraiment laborieux ! Bientôt, l'artisan devrait gagner des points d'expérience qui pourront être redistribués pour améliorer vos compétences en artisanat ou acquérir de nouvelles recettes. Le système de « tiers » sera supprimé et il sera possible de choisir le niveau de l'arme ou de l'armure que l'on fabrique. Côté minerais, deux pierres de qualité 10 pourront fusionner pour créer une pierre de qualité 20. Ce qui permettra de supprimer le système de purification. Bref, on peut voir que les développeurs ne se tournent pas les pouces. Il était temps !



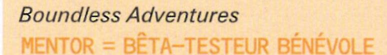
Darkfall

EN ROUTE VERS LE BÊTA..

Les développeurs de Darkfall, un MMORPG orienté PvP, ont diffusé quelques informations sur l'avancement de leur jeu. Depuis le mois de septembre, Darkfall est en phase de bêta-test fermé histoire de traquer un maximum de bugs et de peaufiner une version jouable pour lancer un bêta-test public. Un nouveau site est d'ailleurs en cours de développement pour accueillir l'événement et gérer les inscriptions. Si vous ne voulez pas louper la progression du bêta-test, je vous conseille de faire une petite visite sur le site officiel : www.darkfallonline.com.

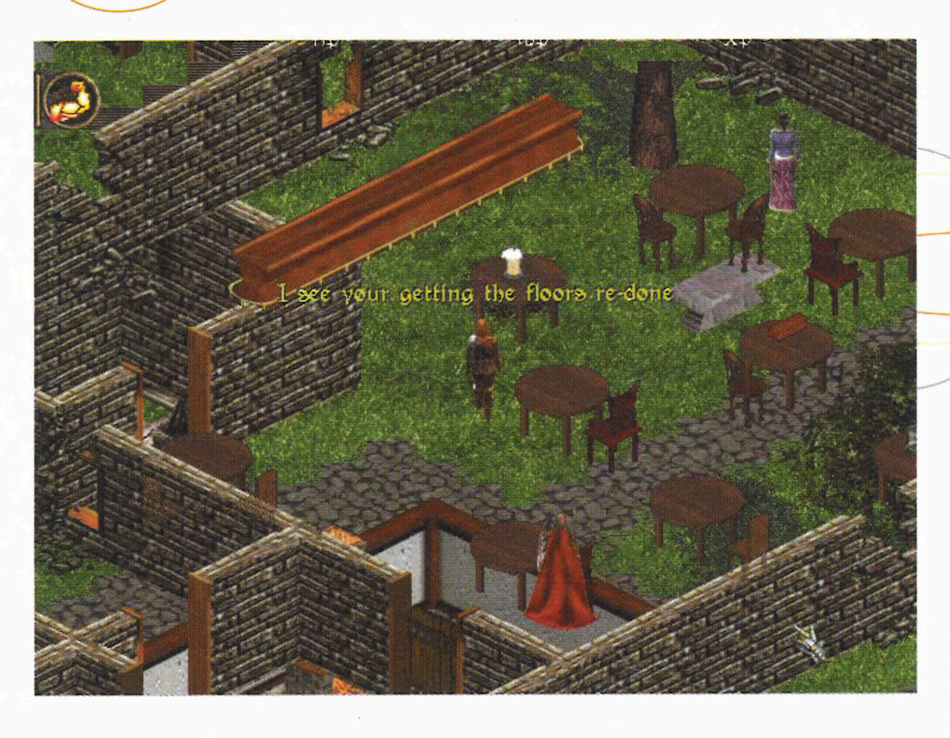


Boundless Adventures



MENTOR = BÊTA-TESTEUR BÉNÉVOLE

Les développeurs du MMORPG Boundless Adventures ont eu l'ingénieuse idée d'impliquer leur communauté au développement de leur jeu grâce au programme « Mentor ». Ces derniers sont donc des joueurs triés sur le volet qui participent à l'élaboration de Boundless Adventures en testant le gameplay et les aspects techniques, mais également en proposant tout plein de bonnes idées. Si vous êtes intéressé par ce concept, vous pouvez toujours suivre ce lien : www.boundless-mentors.com



La Quatrième Prophétie

PITIÉ, PAS ÇA !

Tout le monde se souvient d'un jeu de rôle massivement multijoueur entièrement gratuit hébergé sur les serveurs de GOA jusqu'en décembre 2002 ? Mais si, on passait sa vie à tuer des rats dans une cave ! Eh oui, il s'agit bien de La Quatrième Prophétie. Vous pensiez en être débarrassé ? Ne rêvez pas, T4C repart de plus belle avec Pôle Interactive (www.pole-interactive.com) qui met cinq serveurs à disposition des joueurs. Un serveur fun (Utopia), un pour XP (Gaïa), un pour le PvP (Armaguedon) et deux autres orientés roleplay (Mytheas et Angelus). Sachez tout de même que l'accès à T4C est désormais payant : 7 euros pour un mois et 50 euros l'année. Vous avez même le droit à un screenshot pour vous convaincre...

Neocron

LES MISS VIRTUELLES ONT AUSSI DU CHARME...

Histoire d'animer un peu le quotidien des joueurs de Neocron, Certains se sont amusés à lancer le concours de Miss Neocron. Comme quoi, tout peut arriver dans un MMORPG. D'ailleurs, il ne tient qu'aux joueurs et à leur imagination de se changer les idées et éviter de tomber dans l'éternel chasse aux points d'expérience.



Ultima X : Odyssey

MASSIVEMENT MULTIJOUEUR POUR SOLITAIRE

Jonathan Hanna, chef concepteur sur Ultima X : Odyssey s'est exprimé à propos du jeu solo. C'est vrai qu'il s'agit d'un concept étrange quand on parle de MMORPG mais bon, pourquoi pas. Il nous dévoile donc que Ultima X ne favorisera pas forcément le côté teamplay. Les joueurs solitaires seront donc traités sur le même pied d'égalité que les guildes. Selon Jonathan Hanna, le jeu solo n'est pas assez développé dans les MMORPG actuels. Ultima X sort très bientôt, nous verrons bien ce que tout ça donnera.



Unreal Tournament 2003

LE MOD QUI MONTE, QUI MONTE...

Atlantis est une modification pour UT2K3 mais également pour la version 2004 qui arrive d'ici peu. Le gameplay est très orienté pour le jeu en équipe puisqu'il faut accomplir certains objectifs pour remporter la victoire. Un peu comme dans Return to Castle Wolfenstein. Le background du mod est totalement original et ne se base sur aucun livre ou film existant. Vous pouvez donc oublier toutes les rumeurs qui disaient que ce mod était tiré de Stargate. En fait, deux races se mettent joyeusement sur la tronche pour le plaisir de tous. D'un côté, se trouvent les humains qui utilisent un arsenal à peu près identique à celui des militaires. Leurs armes ne seront pas réalistes puisque les créateurs du mod ont créé leur propre design. En face, on trouve des aliens aux technologies très avancées et aux capacités physiques supérieures. Leurs armes et véhicules sont basés sur l'énergie et disposent de plusieurs fonctions. On peut remarquer aussi qu'ils courent plus vite, sautent plus haut... En gros se sont de véritables bêtes de combat. On se retrouve donc avec deux factions totalement différentes. Il est encore trop tôt pour savoir si tout ça est équilibré (ndlr : a priori là, non hein. Je veux jouer alien). Les parties ne sont pas entrecoupées de rounds mais durent entre 20 et 30 minutes. Pour l'instant la version que nous avons entre les mains est fort plaisante, nous vous en dévoilerons beaucoup plus prochainement puisque Atlantis est prévu pour la fin de cette année.







Offre d'Abonnement

6 mois de joystick

+ le jeu COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

POUR VOUS

67€

au lieu de ~~90,30€~~*







www.eidos.com
www.commandosgame.com

+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 23,30 € D'ÉCONOMIE







B U L L E T I N   D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 6 mois (6 nos) et je recevrai en plus le jeu COMMANDOS 3 Destination Berlin pour **67€** seulement au lieu de ~~90,30€~~*, soit **23,30€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : _____

Ville : ....

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ....

Téléphone : __ __ __ __ __

ST538

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu Commando 3 au prix de 54,90 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

A Tale in the desert

CYD

Éditeur : eGenesis
Développeur : eGenesis
Sortie prévue : Dispo

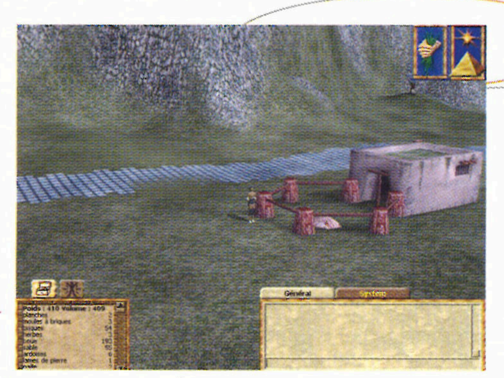


La chaîne de montagnes que vous apercevez au fond fait réellement partie du décor et il est possible de s'y rendre.

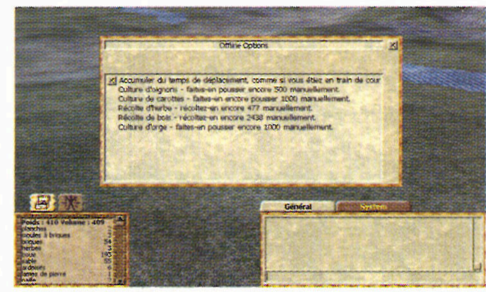


Il ne faudra pas moins d'une dizaine d'heures pour bâtir un édifice tel que celui-ci !

Vous avez sûrement dû entendre parler de A Tale in the Desert ? Ce jeu de rôle massivement multijoueur qui se démarque de ses concurrents par un concept basé sur la création de villages ? Le but est de faire avancer la civilisation égyptienne en passant les épreuves des sept disciplines de l'homme : commandement, pensée, corps humain, vénération, architecture, conflit et art. La première chose à faire en arrivant dans le jeu est de trouver un mentor. Ce dernier, qui n'est autre qu'un joueur, vous dévoilera des informations sur l'interface, les ressources, la navigation et bien d'autres choses qui s'avèrent indispensables pour progresser. Connaître son environnement est, ici, bien plus important que d'affûter son épée pour infliger davantage de dommages. Avant tout, il faut trouver un bon endroit pour établir son camp qui sera constitué de plusieurs ateliers comme la forge ou un tour de potier. Parmi les premiers bâtiments disponibles, pensez à inclure un plan de bois, un coffre et un four. Cela vous permettra de créer des briques et des planches pour bâtir des édifices plus grands et plus résistants.
Si vous restez solitaire, vous risquez de trimer pendant des années avant de pouvoir construire quelque chose de valorisant. Il vaut mieux s'engager dans une guilde assez rapidement pour se spécialiser et profiter des connaissances des autres membres.
Un autre aspect très important du jeu est la possibilité de créer des lois. N'importe quel citoyen d'Égypte peut améliorer les conditions de vie en proposant à la société les lois qu'il désire. Cela permet de rendre le jeu plus ou moins flexible. Il est même possible de passer des lois pour changer la manière dont celles-ci sont créées... Bref, ça risque de devenir rapidement ingérable ! En tout cas, le système est plutôt original. Surtout quand on sait que ce sont les joueurs qui votent, pendant une semaine, pour accepter ou non les propositions des citoyens. Bien que tout cela prenne beaucoup de temps, les joueurs occasionnels ne sont pas en reste puisque des fonctions offline ont été implémentées. Il s'agit en fait d'activités qui permettent, par exemple, à un personnage de récolter des ressources même si le joueur n'est pas connecté. Si vous désirez vous lancer dans cette aventure, il suffit de suivre ce lien http://atitd.alchemicdream.com et de télécharger la version trial en français. Elle pèse environ 85 Mo et vous permet de dilapider 24 heures de jeu en 30 jours. Si vous commencez à devenir accro, profitez de ce site qui regorge de conseils et d'informations : www.atitd.net. Rendez-vous au bord du Nil !



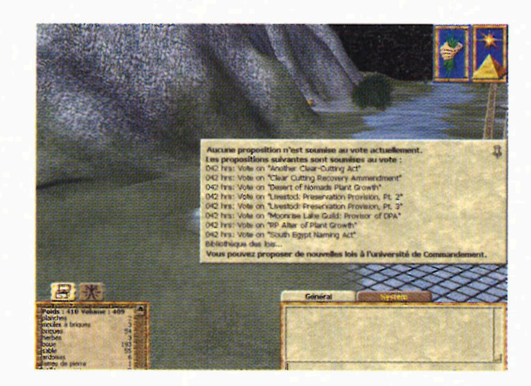
Choisir un endroit pour installer son camp ne se fait pas à la légère.

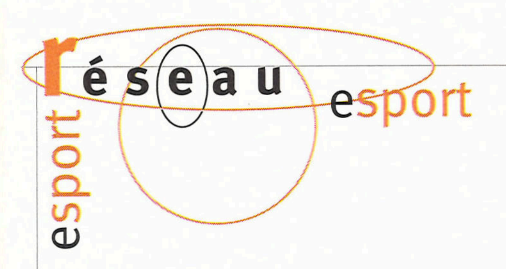


Parmi les fonctions offline, il est possible de récolter des carottes... Ça c'est du concept !

DOIGTS DE PIED EN ÉVENTAIL

Bien que le développement de l'Égypte doive être une de vos priorités, ne vous tuez pas à la tâche pour autant. Prenez le temps de discuter avec vos potes, de faire la fête en créant un feu d'artifice ou en buvant quelques bières de votre cru avec vos voisins. Il est même possible de faire la cuisine et du jardinage. C'est un peu ça les MMORPG, s'évader du quotidien... Vivement qu'on puisse payer des impôts virtuellement, ça nous changera les idées.





WCG France et Euro Cyber Games

MONSIEUR LÂM

« LE ESPORT, C'EST FORT », DISAIT UN ILLUSTRE INCONNU, QUI A TOUT DE MÊME OUBLIÉ QUE « LES WCG, C'EST QUAND MÊME BIEN FOIRÉ ». DEUX ÉVÉNEMENTS RATÉS LE MÊME MOIS, ÇA DÉPRIME UN PEU…

Ah là là, qu'elles ne furent pas jolies les LAN de mon pays. ES World Cup mise à part (Joystick 151), la France s'est un peu retrouvée propulsée au rang de placard à événements moisis cette année. Après le scandale Clikarena et la LAN Europa morte-née, c'est au tour de l'institution WCG de venir se vautrer chez nous. Et en deux temps s'il vous plaît !
On commence avec les qualifications françaises désignant ceux qui partiront tous frais payés à Séoul pour les World Cyber Games 2003. La messe est vite donnée puisque Netconnect s'est encore bien planté, pire que l'année dernière. Problèmes de hardware, tournois déserts ou à la bourre, zones de jeu parfois interdites au public, j'en oublie et cela vaut mieux. Mais ce n'est pas tout. La semaine d'après, les WCG ne se démontent pas en lançant les Euro Cyber Games, sorte de vitrine du eSport, avec tout plein de tournois et joueurs venus de toute l'Europe. Pensés par un fondateur de Ligarena et un ex-ponte du SELL, les ECG voulaient se la jouer couteau suisse : un tournoi en LAN doublé d'un salon du jeu et triplé d'une cérémonie des professionnels du milieu. À vouloir manger à tous les râteliers, les ECG ont juste donné un événement un peu flou dans la forme et nettement loupé dans le fond. Après des « Digital Awards » très cheap, nous avons eu une impression de déjà-vu : les tournois ont été, entre autres, sabordés par les PC foireux déjà utilisés aux WCG France. J'ai une pensée émue pour le tournoi Counter-Strike hommes : annulé avant d'être relancé, puis boycotté par des joueurs désabusés, une première… Pour le coup, AMD et son Athlon 64 se sont un peu viandés comme dirait mon boucher. Et Samsung aussi, dans la foulée. Le mastodonte coréen qui milite pour l'affiliation des WCG aux véritables jeux olympiques avait déboursé des sommes assez pharaoniques pour imposer ces trois lettres durant ce week-end. Dans un (mauvais) sens, ça a marché.
À l'heure où vous lirez ces lignes, je me serai envolé en Corée avec la troisième partie de la fusée WCG : l'événement principal, ses 600 joueurs et ses 300 000 dollars sur lesquels je m'étalerai le mois prochain. Là, ça va être du sérieux.

L'ÉQUIPE DE FRANCE

Petite composition de notre sélection cuvée 2003. Ça s'annonce pas mal du tout, surtout côté stratégie.

COUNTER-STRIKE

1. aAa : Come back parfait des aAa qui battent les deux favoris (GG et FG) pour repartir en Corée, comme en 2001.

WARCRAFT III

1. SK.FatC : L'un des meilleurs joueurs d'Europe ne peut qu'aller loin dans la dernière grande compétition sous « Reign of Chaos ».
2. Star)Chobo : Le meilleur joueur de Brood War derrière ElkY revient au top et repart pour la quatrième fois.

STARCRAFT

1. Elky : Notre légende à lunettes de soleil s'impose facilement et vise clairement la victoire à Séoul.
2. uT)Aspeak.Bz : Bonne impression laissée lors des qualifs, il n'accrochera pas de podium, c'est sûr.

UNREAL TOURNAMENT 2003

1. [aT]Thor : En l'absence du favori pMcc, Thor en profite et part pépère.

FIFA 2003

1. PiPo : Belle progression pour Pipo qui confirme sa révélation de l'année dernière.
2. EagleOne : Régulier, il mériterait bien une petite médaille de bronze.

AGE OF MYTHOLOGY

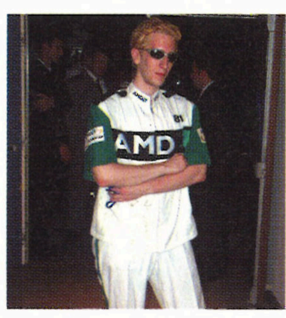
1. Vni_Drizzt : Je ne connais rien à AOM
2. Grr_Lapinou : Je vous assure…

HALO

Mat Logan : Un des meilleurs Français, mais au niveau mondial, je sèche. Ah là là, je suis vexé là.



aAa face à aT : L'un des deux clans a réussi son come back, l'autre non.



On ne se lassera pas de la tenue toute biomanesque d'ElkY.



La zone compétition des ECG ressemblait quand même pas mal à une LAN montée à l'arrache.



La division Ladies des The Titans finit 4e du tournoi mais première en popularité.

Star Wars Galaxies : An Empire Divided

CYD

Éditeur : Activision
Développeur : Sony Online Entertainment
Sortie prévue : Novembre 2003



Sorti à la fin du mois de juin aux États-Unis, Star Wars Galaxies était attendu comme le messie des jeux de rôle massivement multijoueur. Avec plus de 300 000 inscrits durant les deux premiers mois, on peut dire que le succès est au rendez-vous. Mais combien de joueurs, à l'heure actuelle, ont prolongé leur abonnement après le mois d'essai gratuit ? Difficile à dire, puisque ces chiffres n'ont pas été divulgués. Quand on voit que les forums du site officiel ont été fermés au public au bout de deux mois, on peut se poser des questions. Car l'avis des joueurs est unanime : Star Wars Galaxies était encore en version bêta lors de sa sortie en juin. Alors la mauvaise pub, il vaut mieux éviter ! D'innombrables bugs accompagnaient les personnages durant leur aventure. Quelques quêtes ne pouvaient même pas être terminées car certains PNJ (Personnage Non Joueur) n'étaient pas implémentés... Bref, on sait très bien qu'un MMORPG est en perpétuelle évolution, mais il y a des limites. Heureusement, aujourd'hui, les choses vont un peu mieux. D'ailleurs, à l'heure où ses lignes sont tapées dans la sueur et l'effort, un énorme patch est attendu par la communauté pour améliorer le combat, l'artisanat, les professions... Les véhicules, montures et villes appartenant aux joueurs sont toujours des éléments attendus. Pour une fois, on peut être ravi que la sortie du jeu en Europe ait été décalée puisque Star Wars Galaxies sera disponible au Royaume-Uni, dans les pays nordiques et les autres pays européens le 31 octobre. Néanmoins, pour la France, l'Espagne, l'Italie et l'Allemagne, il faudra attendre le 7 novembre. Le seul problème, pour certains, sera le barrage de la langue. SWG ne sera pas localisé en français et en ce qui concerne les serveurs, on ne sait toujours pas comment ça va se passer. Bref, il y encore pas mal de questions en suspens, qui n'auront de réponses qu'une fois la boîte française du jeu en main.



Il paraît bien vide ce désert... C'est normal, c'est un désert. Mais c'est vrai que c'est beaucoup moins beau que ce qui était annoncé.



Une foule de joueurs qui se rassemblent, ça a son charme... Tant pis, si on ne comprend plus rien, l'important, c'est d'être ensemble !



Tiens, des Impériaux ! Il n'est pas bon de rester dans le coin quand on est un rebelle.



LA FORCE DE MAÎTRE SOE

Comme disait Maître SOE (Jedi Master du côté marketing de la Force) : « Jedi, tu deviendras, quand plein de mois d'abonnement tu paieras. » Ah, si Yoda était là, ça ne se passerait pas comme ça. Pour l'instant, devenir Jedi reste le délire de milliers de joueurs qui ne cessent de fantasmer sur le moindre sabre laser cassé qu'ils trouvent. À croire que la profession de Jedi n'a pas encore été ajoutée. Votre perso doit passer par différents stades de développement comme la Force Sensitive. Malheureusement, personne ne sait comment faire pour obtenir des pouvoirs et les développer. Bref, on devrait avoir quelques renseignements d'ici quelques mois. À moins que SOE garde ça en stock pour relancer le jeu en cas de désertion des clients. Oups pardon, des joueurs...

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Billgamer a 5 ans

Profitez des Prix Anniversaire

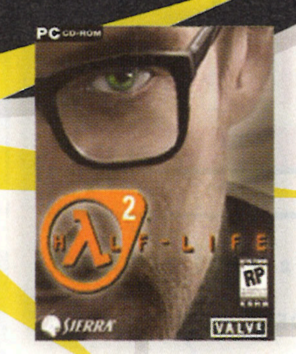


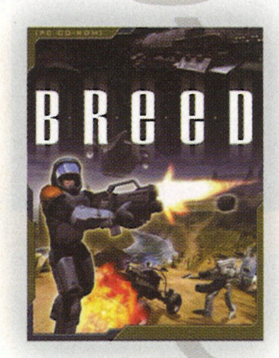
47 €

Half-Life 2

JEUX PC VIVENDI

- Élu meilleur jeu du E3 2003 ! Récompensé par le Game Critics Award !







44 €

Breed

JEUX PC FOCUS

- Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction



45 € 50

Unreal Tournament 2004

JEUX PC ATARI

- Grand cru 2004 de chez ATARI





1 549 €

écran LCD 17" + 1 €*

BillGamer 2800+

LA PUISSANCE ABSOLUE

- Processeur AMD® Athlon™ XP Barton 2800+ FSB 333
- Mémoire 1 Go (2 x 512 Mo CORSAIR PC2700 DDR-SDRAM)
- Disque Dur 120 Go UDMA 100 7200t 8 Mo
- Carte vidéo ATI Radeon 9600 Pro 256MB DVI+CRT+TV
- Carte mere ASUS A7N8X Deluxe nVidia nForce2 (socketA) DDR
- Carte Son nVidia MCP-T 5.1 Dolby Digital + Sortie Optique
- Lecteur DVD 16/48x - **Graveur DVD LG** Goldstar (DVD±RW)
- Moniteur 19" Diamondtron Plus 93SB MITSUBISHI dalle plate
- Enceintes ALTEC LANSING 251 (5 Satellites + 1 Subwoofer)
- Clavier GrosBill Multimédia noir - Souris LOGITECH Wheel Mousse Optical Premium
- Boitier GrosBill Performance 350 W - Lecteur 1.44Mo

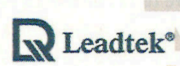
*En option : le Moniteur LCD 17" NEC MultiSync LCD1701 au lieu du 19" CRT + 1€





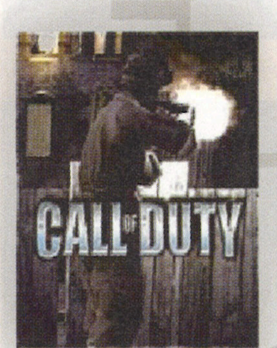








Toutes nos configurations sont entièrement modulables et modifiables.





47 € 50

Call of Duty

JEUX PC Activision

- Immergez vous dans un univers captivant





46 €

Halo

JEUX PC MICROSOFT

- Le fameux FPS de Bungie Software débarque enfin sur PC avec en plus quelques bonus !

GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

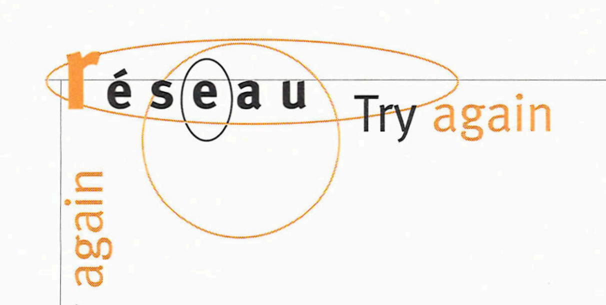
Ouvert du **lundi** au **vendredi** de **10 H** à **20 H**, et **samedi** de **9 H 30** à **19 H** - **Nocturne les mercredi et vendredi jusqu'à 21 H**

(M) **5** Saint-Marcel - (RER) **C** Gare d'Austerlitz

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR  **OU**  **AU 0 825 166 555**

0.15 TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.



Operation: Flashpoint Invasion 1944

BLUTCH

Operation Market Garden



Les Allemands ont toujours eu des arguments de poids, enfin de plomb.

OUI JE SAIS, C'EST HORRIBLE. OPERATION FLASHPOINT 2 A ÉTÉ REPOUSSÉ À 2005. REMARQUEZ, ÇA NOUS LAISSE LE TEMPS DE PROFITER DE L'EXTRAORDINAIRE BOULOT DE LA COMMUNAUTÉ FLASHPOINT QUI, CHAQUE MOIS, NE CESSE DE DÉVELOPPER DE VÉRITABLES PETITES PERLES GRATUITES POUR NOTRE JEU DE GUERRE FAVORI. QUAND JE PENSE QU'À CÔTÉ, CERTAINS ÉDITEURS N'HÉSITENT PAS À VENDRE DES GROSSES DAUBES AU PRIX FORT…



À moi, à mon tour !

Le boulot qui a été effectué sur cette conversion totale pour Operation Flashpoint est un truc de grand malade. Il s'agit d'un mod basé sur la Seconde Guerre mondiale, avec des missions individuelles, des maps multijoueurs, une nouvelle île ainsi qu'une campagne solo remarquablement scénarisée. Les types qui sont à l'origine de cet Invasion 1944 sont partis s'enfermer dans une bibliothèque avec suffisamment de provisions pour tenir une année entière, ils ont dévoré tous les bouquins plus ou moins en rapport avec l'année 1944, et ne sont ressortis que pour visionner l'intégralité des documentaires sortis sur le sujet ces vingt dernières années. Atomic est vaincu. Tous ces efforts ont été récompensés puisque le résultat est éloquent. Au fur et à mesure des versions, ils arrivent à retranscrire la réalité historique avec une grande exactitude, que ce soit au niveau des véhicules, des armes d'époque ou des forces en présence. De fait, les modèles de persos ont été minutieusement transformés, et hormis les Ricains, on retrouve les soldats britanniques, les résistants français ou les furieux de la Wehrmacht et les terribles Waffen SS dans leurs costumes d'origine. Quant aux armes, la balistique semble avoir été respectée jusque dans les trajectoires des tirs, et les différents bruits qui les caractérisent sont incroyablement réalistes. On trouve pêle-mêle les Thompson, les Sten, du mortier ou les fameuses Bren britannique, ou encore les véhicules de l'Axe et des Alliés, comme les half-tracks munis des classiques mitrailleuses de 7,92 mm. Si le côté multijoueur est excellent, la campagne solo est à elle seule une leçon de développement. Un véritable découpage technique a été mis en place dans les séquences intermédiaires, les missions proposées sont variées et le gameplay bien équilibré, bref, ça ne m'aurait pas étonné de trouver cet add-on emballé dans une petite boîte au détour d'un rayon de la Fnac. Mais Invasion 1944 est bel et bien gratuit, et à moins de détester purement et simplement les jeux d'action/tactique ou la période des années noires de l'Allemagne, je ne saurais trop vous conseiller de jeter un œil sur cette petite merveille. En plus, dans son infinie bonté, Tbf vous en fait cadeau sur le CD de ce mois-ci. Il faudra bien évidemment s'attendre à de nouvelles mises à jour rapidement mais là, rien qu'avec la dernière version 1.2, on est déjà arrivé à quelque chose de grand. Et quand on sait que les développeurs n'ont pas encore atteint la moitié des objectifs qu'ils se sont fixés, on se dit qu'on peut attendre Operation Flashpoint 2 en toute sérénité.



Eh les gars, vous tirez sur quoi ?



Bob ! Arrête de déconner avec le mortier !

ABONNEZ-VOUS !



1 an/11 n^os

39,90 €

au lieu de ~~64,90 €~~*

CHAQUE MOIS 1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES



BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^os) pour **39,90 €** au lieu de ~~64,90 €~~*, soit **25 €** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire

n° : ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊

Date d'expiration : ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊

Signature obligatoire :

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊
Ville : ....
Date de naissance : ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊
e-mail : ....
Téléphone : ....

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 décembre 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST536

Shadows of Undrentide

CYD

Genre : Jeu de rôle
Éditeur : Atari
Développeur : Bioware

VOUS RÊVIEZ DE DEVENIR UN ASSASSIN LÉGENDAIRE AVEC VOTRE VOLEUR À DEUX BALLES QUI N'ARRIVE MÊME PAS À DÉMUNIR UN POCHETRON DE SA BOUTEILLE DE VIN ? ALORS IL VA FALLOIR QUE NOUS REVOYIONS QUELQUES DÉTAILS ENSEMBLE.

Dans les Royaumes Oubliés, il y avait autrefois une nation de magiciens puissants appelée Netheril. Ces derniers vivaient dans des villes gigantesques qui flottaient dans les airs. L'ambition incontrôlée de certains mages a détruit leur civilisation et a envoyé leurs villes s'écraser à terre. Des générations plus tard, les vestiges de ces cités sont toujours remplis de leur puissante magie. Undrentide est une de ces villes... Bon, puisque tout le monde se fout des origines de Shadows of Undrentide, passons aux choses sérieuses : comment faire passer un troll à l'état de steak haché en quelques secondes ? La solution s'appelle classe de prestige. Il en existe plusieurs qui ne sont pas aussi accessibles qu'il y paraît, il faudra donc trimer un peu pour les obtenir. Certains ont même du mal à trouver des combos efficaces et s'emmêlent les pinceaux dans la multitude de règles de Donjons & Dragons. Du genre : mince je n'arrive pas à devenir chevalier noir avec mon gnome illusionniste, pourtant je suis niveau 15 ! Parfois il faut juste un peu de bon sens pour arriver à ses fins et vous allez découvrir la meilleure manière de devenir rapidement un maître d'ombre, un archer-mage ou encore un éclaireur-ménestrel... Quoique ! Qui a envie de devenir éclaireur-ménestrel, franchement ? Sachez tout de même qu'une classe de prestige ne dépasse pas le niveau 10. Votre premier métier ne doit donc pas être choisi au hasard. Il existe bien évidemment de nombreuses manières d'atteindre la classe de prestige de son choix. Voici quelques méthodes qui devraient en satisfaire plus d'un.



Être chevalier noir exige quelques codes de conduite irréprochable comme découper des enfants pour être sûr de rester mauvais.

ARCHER-MAGE

Pour accéder à cette classe, il faut être elfe ou demi-elfe, posséder un bonus d'attaque de +6 minimum, lancer des sorts de niveau 1 et manier l'arc avec brio. Il existe trois méthodes efficaces pour atteindre votre rang d'archer-mage. Tout d'abord, vous pouvez vous diriger vers un guerrier niveau 6/mage niveau 1 et vous obtiendrez votre classe de prestige au niveau 8. Ensuite, vous pouvez vous focaliser sur un barde jusqu'au niveau 8, puis choisir archer-mage au niveau 9. Enfin, pousser votre magicien jusqu'au level 13 et sélectionner la classe d'archer-mage au niveau 14. Bref, vous avez l'embarras du choix. Il ne reste plus qu'à faire évoluer votre personne comme vous le désirez.



L'archer-mage s'avère particulièrement efficace à distance avec ses flèches explosives.

CHEVALIER NOIR

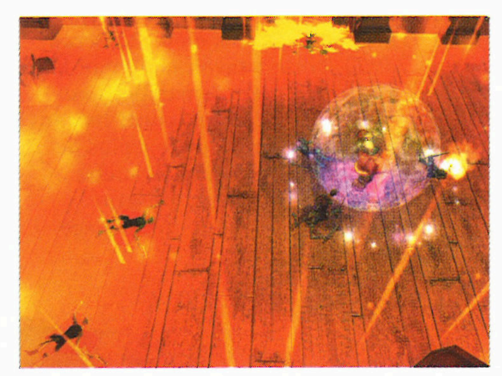
Le chevalier noir est naturellement mauvais et a besoin d'un bonus d'attaque de +6 et de 5 points en dissimulation. Le plus rapide pour obtenir cette classe est encore de sélectionner le rôdeur qui dispose de la progression « bonus d'attaque » la plus rapide. Dans ce cas-là, vous serez chevalier noir au niveau 7. Il existe un autre choix en sélectionnant un personnage multiclassé combattant/scout. En sachant que guerrier comprend les classes de barbare, de paladin et de guerrier. Scout, quant à lui, rassemble les rôdeurs, les moines et les bardes. Et il ne faut pas dépasser le level 4 dans les classes de scout.

ASSASSIN

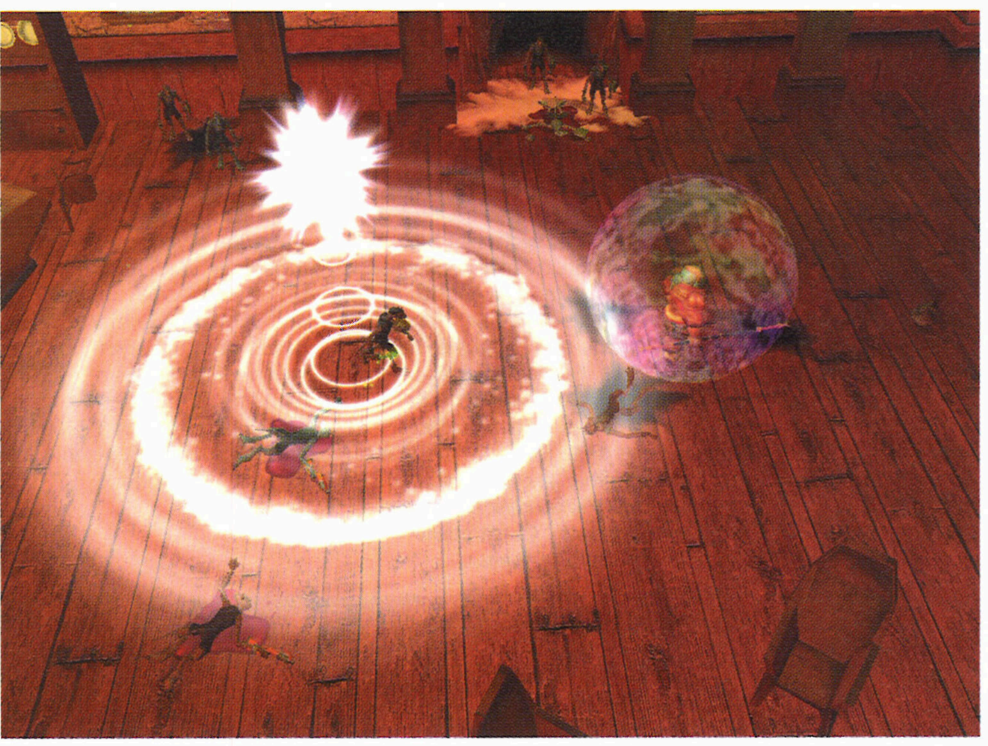
Voilà une des classes vers laquelle une majorité de joueurs souhaitent se diriger. Mais pour devenir un assassin en puissance, il va falloir vous donner un peu de mal. Eh oui, n'est pas Artemis Entreri qui veut ! Votre personnage doit être mauvais, posséder 8 points dans discrétion et dans déplacement silencieux. Le meilleur moyen d'obtenir rapidement cette classe de prestige est de monter un voleur jusqu'au level 5. Si vous désirez sélectionner une autre classe, le parcours va être beaucoup plus long. Un guerrier devra atteindre le niveau 13 avant d'obtenir 8 points en déplacements silencieux et en discrétion.
Le choix est vite fait !

ÉCLAIREUR-MÉNESTREL

Voici la classe préférée des recalés de la Star ac'. Créer un groupe de bardes pour faire fuir une bande d'orcs sanguinaires avec des chansons pourries, c'est tout un concept que l'on a d'ailleurs pas voulu mettre en pratique. Avis aux amateurs !



Le petit bonhomme au milieu de sa bubulle est le genre de personne à ne pas embêter.



Il n'y a pas à dire, certains effets visuels sont vraiment magnifiques.

MAÎTRE DES OMBRES

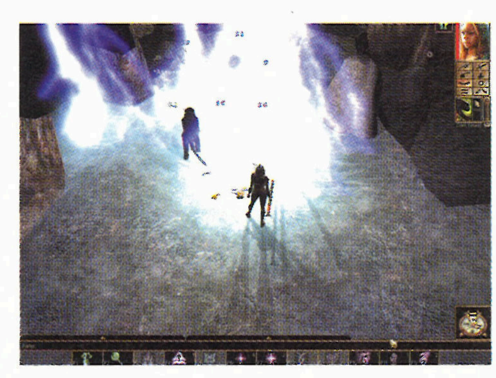
Pour devenir maître des ombres, il faut disposer des compétences suivantes : Déplacement silencieux (8), Discrétion (10), Acrobatie (5) ainsi que les dons Esquive et Souplesse du serpent. Le plus dur à obtenir est bien entendu les 10 points de discrétion. Pour cela, privilégiez le rôdeur, le barde, le moine ou le voleur jusqu'au level 7. Si vous ne choisissez pas une de ces 4 classes qui se focalisent sur la discrétion, il faudra attendre le level 18 pour atteindre le rang de maître des ombres. Un long parcours que je ne conseille à personne.

TERMINATOR VERSION MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

Une classe de prestige ne vous suffit pas ? Alors que diriez-vous d'incarner un rôdeur/assassin/maître des ombres... Rien que le nom donne froid dans le dos. Le seul problème, c'est que vous risquez de devenir un tueur en série psychopathe car à partir du niveau 15 vous disposerez de 5 attaques par round avec une épée courte dans chaque main. Il n'y a rien de mieux pour faire de la place sur un champ de bataille. Pour arriver à constituer cette bête de combat, il faut 5 niveaux de rôdeur, 2 niveaux d'assassin et 3 niveaux de maître des ombres. Par la suite, focalisez les 4 prochains niveaux sur le rôdeur, puis le quinzième sur le maître des ombres.



Le maître des ombres en train d'invoquer toutes ses protections avant de partir en chasse de sang frais.



Pas besoin de classe de prestige, un bon druide qui fait tomber la foudre, ça fait le ménage.





Hitachi refait ses gammes

Après Seagate et Maxtor, c'est au tour d'Hitachi de se lancer dans la course aux disques durs Serial ATA. La nouvelle gamme du constructeur, estampillée 7K250, sera disponible en trois déclinaisons : IDE classique avec 2 Mo ou 8 Mo de cache et un Serial ATA avec également 8 Mo de cache. Utilisant des plateaux de 80 Go, ils sont disponibles dans des tailles de 80, 120, 160 et même 250 Go. Oui, ça fait un peu plus de 4 fois 80 Go, mais Hitachi nous assure que les plateaux contiennent un peu plus de données en fait. Parlons vitesse, tout de même. Ça marche plutôt bien, le modèle Serial ATA détrône le DiamondMax Plus 9 de Maxtor, la référence actuelle en termes de performances. L'écart de prix entre les modèles 8 Mo IDE et Serial ATA est malheureusement plus élevé que chez la concurrence. Au lieu d'une dizaine d'euros sur les 160 Go chez Maxtor, on comptera près de 50 euros chez Hitachi. Ça fait quand même beaucoup, malgré une garantie de 3 ans.

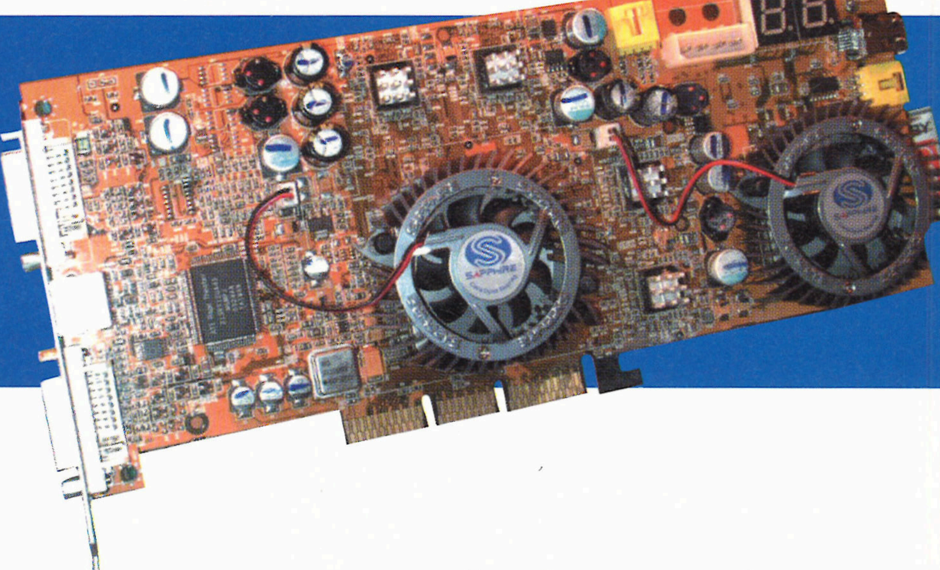
À deux, c'est mieux

Le Computex est toujours l'occasion pour nos amis taïwanais de montrer leur savoir-faire en essayant de se démarquer de leurs petits camarades. Le petit malin du Salon est sans conteste Sapphire, qui présentait un prototype de carte vidéo équipée de deux chips Radeon 9800 Pro. Ce n'est pas la première carte bi-GPU que l'on voit, mais cela faisait tout de même un bail depuis les Rage Fury MAXX et autres 3dfx Voodoo5 5500. Manque de bol, c'est juste un prototype et on peut sérieusement douter qu'on verra un jour ce genre de monstre sur les étagères de nos revendeurs adorés. Tout ça à cause de la dissipation thermique qui semble poser un léger problème... Ça pourrait changer avec les puces gravées en 0,13 micron d'ATI. Reste à savoir comment leurs GPU supportent le parallélisme. L'utilisation de deux puces ne veut pas forcément dire deux fois plus de performances. On s'abstiendra d'estimer le prix du monstre, on pourrait se faire un claquage de neurone.

Édito

Entre les Salons, les nouvelles technos et les nouveaux produits, on n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer une demi-seconde ce mois-ci. Caféine s'est fait plaisir avec les nouvelles cartes graphiques haut de gamme d'ATI et Nvidia, pendant que je faisais fondre du P4 sur la dernière-née d'Abit. C'est qu'on a des boulots dangereux, va falloir que je demande une prime de risques, moi !

Par C_Wiz



Une histoire de couches



Alors que la guerre entre les formats de gravure de DVD fait rage entre Pioneer (DVD-R) et le reste du monde (DVD+R), Philips vient d'annoncer sa nouvelle arme secrète pour tenter de détrôner le format renégat, pourtant toujours en tête des ventes. Une arme qui fait mal et qui s'appelle DVD+R 9. Toute ressemblance avec le standard double couche des DVD9 vendus dans le commerce est bien entendu non fortuite. L'introduction des premiers graveurs et médias est prévue pour le premier semestre 2004. Comme toujours, les prix à la sortie seront sûrement décourageants, mais on va rester à l'affût. 8,5 Go sur un DVD+R, ça ouvre des perspectives intéressantes pour stocker ses vidéos de vacances. Évidemment, Pioneer aussi veut stocker ses films au bord de la plage et a annoncé son DVD-R double couche 8,5 Go quelques jours après Philips. Ça sent la vexation tout ça.

Mot d'excuse

L'opacité, c'est un peu le maître-mot lorsque les géants des chips graphiques nous parlent des entrailles de leurs architectures. Nvidia a décidé de déroger à la règle, pour tenter de calmer les esprits échauffés depuis ce qu'il convient désormais d'appeler « l'affaire Half-Life 2 ». Le Dr Kirk, chef scientifique du constructeur, s'est épanché dans une interview, glissant à l'occasion quelques commentaires des plus intéressants. Tout d'abord, l'engouement retrouvé de Nvidia envers Microsoft et son HLSL, langage de haut niveau destiné à l'écriture de shaders. Cela se fait au détriment de leur propre Cg, qui passe à la trappe pour DirectX. Les résultats montrés lors du Shader Day, organisé par Microsoft, ont peut-être rappelé à Nvidia que, dans le monde Windows, rien ne sert de faire cavalier seul contre les potes de Billou. Le bien nommé docteur rentre également dans les détails sur les raisons du choix de la précision 32 bits pour les Pixels Shaders, là où ATI se contente de 24. Le premier problème évoqué concerne le flou autour des normes durant le développement de DirectX 9. Ces dernières ont été définies assez tard. Trop tard pour Nvidia qui avait déjà commencé à développer son architecture en se basant sur des unités de traitement utilisant une précision de 16 ou 32 bits. Pour rappel un shader basse précision doit utiliser des mots d'au moins 16 bits contre au moins 24 pour la haute précision. Le Dr Kirk insiste également sur le fait qu'en programmation, les octets ne se comptent jamais par trois, mais par puissance de deux. Une hérésie qui, selon ses dires, ne devrait pas perdurer dans les prochaines évolutions. À long terme, le choix de Nvidia serait donc le bon selon lui. Plutôt ironique lorsque l'on prend en compte la durée de vie moyenne d'une carte graphique. On pourrait même aller plus loin et faire un parallèle avec les technologies de gravure utilisées par les deux concurrents pour leurs modèles haut de gamme, Nvidia adoptant rapidement le 0,13 micron, et ATI se contentant du 0,15. Attitude audacieuse d'un côté, et culture du compromis de l'autre. On a vu qui a fait le bon choix en 2003...





Après une courte apparition sur les très fantomatiques GeForce FX5800, la mémoire DDR2 revient enfin sur le devant de la scène. Tout d'abord sur les prochaines cartes FX5700 de Nvidia, dont on vous dira tout le mois prochain. Du reste, nous aurons alors affaire à la dernière génération de DDR2 en date, qui chauffe beaucoup moins que sa grande sœur. Un petit rodage avant de se préparer pour l'entrée en service sur nos cartes mère, prévue mi-2004, avec les standards DDR2-400 et DDR2-533. Le tout accompagné d'une déferlante de chipsets, l'Intel Grandstale en tête. Pour rappel, la DDR2 place quatre envois d'informations par cycle, exactement comme un Pentium 4. Elles sont donc cadencées de manière interne à seulement 100 et 133 MHz. La DDR n'est pas prête de disparaître des étals.

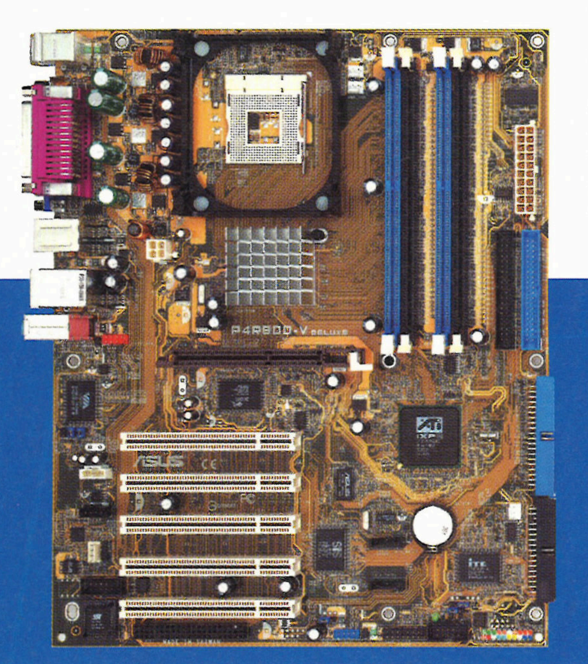


la DDR2 aux aguets

Travail d'équipe

Volari... Derrière ce nom tout droit inspiré d'un titre des Gipsy Kings se cache la nouvelle gamme de GPU DirectX 9 de XGI. XGI ? Mais si vous connaissez, c'est en fait une filiale de SiS qui regroupe les concepteurs de la série des Xabre. Non, revenez ! C'est peut-être pas si naze ! Trois nouveaux GPU sont prévus : les V3, V5 et V8. Plus sexy, des cartes V5 et V8 dites « Duo » seront également disponibles. C'est marrant, j'ai l'impression que la mode du bi-GPU revient pour l'hiver. Selon XGI, cette solution permet d'obtenir des performances intéressantes à moindre coût. Même si des prototypes ont été montrés lors du Computex, il faudra attendre encore un peu avant de les voir débarquer en magasin. Avec un peu de chance, ça va nous animer les débats ATI/Nvidia. O.K., avec beaucoup de chance.

Tout est dans la persévérance



Cela fait déjà quelques années qu'ATI travaille sur des chipsets pour cartes mère, un des marchés qu'il n'a pas encore vraiment attaqué de front, contrairement à son super pote Nvidia. Les choses s'activent depuis qu'ATI a annoncé officiellement posséder la licence pour produire des chipsets Pentium 4. Son chipset R9100 IGP avec gestion double canaux mémoire et chip graphique intégré commence à faire parler de lui. Côté performances graphiques, ça se situe au niveau d'un Radeon 9200 d'après de rapides benchs sur une P4R800-V Deluxe d'Asus. On attendra de l'avoir entre les mains pour juger du contrôleur mémoire. Avec Intel, SiS et même VIA déjà bien implantés, ATI s'attaque à un marché disputé et convoité. On sait déjà qu'Asus et FIC seront sur les rangs pour mettre sur le marché des produits basés sur celui du constructeur canadien.



Infiltration d'eau

Les nouveaux processeurs dissipent toujours plus de chaleur. Si les systèmes de refroidissement classiques basés sur des radiateurs restent encore la référence, les choses risquent de se compliquer dans un avenir proche. Que faire lorsqu'on aura fait le tour des solutions en cuivre qui sont légion en ce moment ? L'idée évoquée par tout le monde, même par Intel avec son BTX, c'est le refroidissement à eau, communément appelé Water Cooling. Un système de pompe fait circuler de l'eau (étonnant non ?) par le biais d'un circuit fermé qui vient capturer la chaleur de votre CPU avec ses petits bras musclés et va la dissiper plus loin, généralement dans un bac contenant le liquide, qu'il faut refroidir à son tour par ventilation. Efficace en pratique, mais complexe à installer. C'est là qu'intervient une nouvelle startup, Cooligy, et son « Active Micro Channel ». L'idée est d'intégrer des micro-canaux sur une couche de silicium placée dans le CPU pour obtenir un refroidissement extrêmement efficace. La technologie peut dissiper 1 000 Watts par cm2, quatre fois plus que ce qu'on fait de mieux avec les solutions actuelles. Une idée qui risque d'être rapidement mise en pratique : AMD, Intel, et même Apple, ont réalisé des prototypes en partenariat avec la jeune pousse. Des micro-fuites, voilà qui pourrait être fun.



Compte-gouttes

On émettait quelques doutes le mois dernier sur la disponibilité en volume des nouveaux Athlon FX-51 d'AMD, mais là, ça tourne carrément au ridicule. En effet, seuls 10 000 processeurs ont été produits par AMD durant le troisième trimestre, avec une prévision de 15 000 pour le quatrième. Pire encore, d'ici au second trimestre 2004, le total s'élèverait à 55 000. Sur la même période, 1,8 million d'Athlon 64 devraient être produits. Il faudra attendre le début du deuxième trimestre et l'introduction de la version 0,09 micron avant de voir arriver des quantités réelles. Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu un « lancement papier »...

par C_Wlz

Intel Developer Forum 2003

Intel parle d'avenir

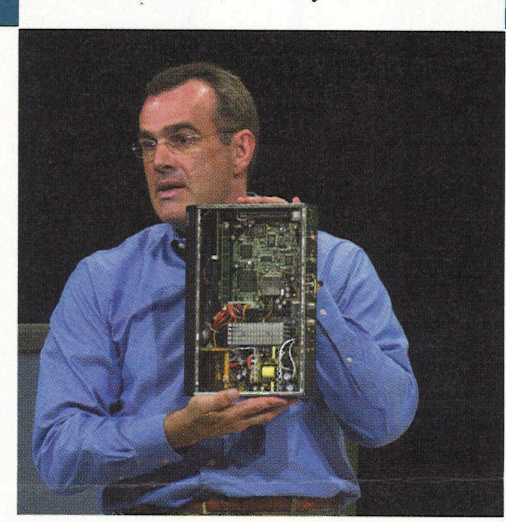
Le prototype de carte PCI express d'ATI.

C'est beau d'avoir plein d'ingénieurs et d'être un peu le maître du monde PC, on peut bosser sur des innovations qui changent complètement les machines de demain. BTX, Vanderpool, LaGrande, Intel n'a pas ménagé ses efforts pour garder son statut de grand timonier du secteur.

Deux fois par an, Intel profite de ses Salons développeurs pour nous apporter quelques indications sur leurs visions de l'avenir. Le fondeur de Santa Clara a placé cette année sous le signe des nouveautés techniques. En effet, elles prennent de plus en plus d'importance, davantage même que la course au mégahertz. Le succès de l'HyperThreading donne des idées à Intel, qui évoque la possibilité de processeurs desktop multicore dans un avenir proche. Le multicore, ça fait déjà quelque temps qu'on vous en parle, cela consiste à placer physiquement plusieurs processeurs sur un même package ; du multiprocesseur sur un seul chip, ou l'évolution de l'HyperThreading en quelque sorte. Une fois le multicore introduit sur les Itanium, puis sur les Xeon, la technologie fera son chemin vers les Pentium 4 d'ici deux ans.

Partitions magiques

Autre technologie intéressante présentée, Vanderpool. Derrière ce nom évocateur de machine à laver se cache une technologie de machine virtuelle, c'est-à-dire utiliser en simultané plusieurs OS sur une même bécane, un peu à la façon de VMware pour les connaisseurs. Sauf qu'ici la virtualisation est implémentée de manière matérielle. En clair, il est possible de regarder un DVD, tout en installant un driver et en rebootant la machine. Techniquement impressionnant. Les cartes graphiques ne sont pas en reste, la future norme PCI Express deviendra très rapidement une réalité, à commencer par la norme PCI Express 16x, qui remplacera avantageusement le port AGP. Intérêt principal : une bande passante mémoire de 8 Go/seconde. Sachant que le port AGP 8X était déjà amplement sous-exploité, on attendra de voir dans la pratique si cette augmentation de bande passante modifiera réellement quelque chose. Nvidia en a profité pour indiquer que leur chip de prochaine génération sortira sous la forme AGP et PCI Express.



Un PC Home Cinema utilisant le format BTX.

Manque de bol, le constructeur américain s'est fait couper l'herbe sous le pied par ATI, qui présentait déjà un prototype sur le Salon.



La Grande Vadrouille

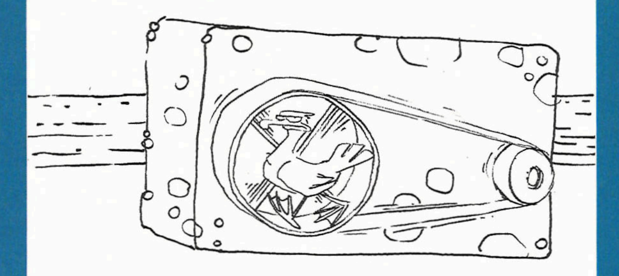
Les questions de sécurité informatique reviennent de plus en plus souvent dans l'industrie, poussée en grande partie par Microsoft et sa technologie « next-generation secure computing base », anciennement connue sous le nom Palladium, toujours en gestation.

Radeon 9800XT et GeForceFX 5950 Ultra

À LA POURSUITE DE DX9

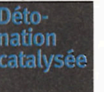
Encore un combat de titans pour joueurs fortunés ce mois-ci. D'un côté, la nouvelle GeForce FX 5950 Ultra de Nvidia et de l'autre, la Radeon 9800XT, précisément créée par ATI pour contrer la nouvelle arme du constructeur américain. Au milieu, la Radeon 9800, qui va sûrement séduire les joueurs exigeants au porte-monnaie raisonnable.

Caféine




La GeForce FX 5950 Ultra n'est pas vraiment une ballerine. Ce modèle de test est fabriqué par PNY.

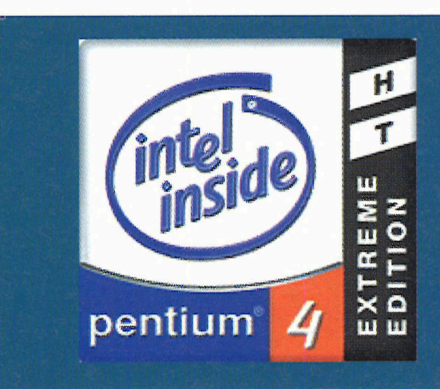
Ça ne s'arrêtera donc jamais. Même quand les nouvelles architectures sont encore en développement, les constructeurs de chips graphiques trouvent le moyen de se crêper le chignon. Et avec quoi ? Les mêmes produits, avec quelques mégahertz de plus. C'est bien simple, pour un peu, je m'ennuierais. Rien que les noms mettent la puce à l'oreille. Chez Nvidia par exemple : GeForce FX 5950 Ultra. Ça fait juste un pauvre « 50 » de différence avec la FX 5900 Ultra, ce qui ne laisse pas présager de gros changements, surtout quand on connaît les manies du service marketing de Nvidia (personne n'a oublié la blague des GeForce 4 MX les gars). Dans les faits, ce modèle offre royalement 25 MHz de plus par rapport à la 5900 Ultra. C'est-à-dire 475 MHz pour le GPU et 950 MHz pour les 256 Mo de mémoire DDR (475 MHz réels donc). Pas de quoi pavoiser non plus chez ATI avec la 9800XT, équipée du GPU R360. 32 MHz de plus par rapport à la 9800 Pro et son R350. Soit 412 MHz contre 380 MHz pour la grande sœur. C'est tout ? Oui et non. On nous promet un système d'overclocking dynamique qui fait des merveilles, nous verrons ça plus loin. La mémoire passe de son côté à 730 MHz DDR (365 MHz réels) contre 680 MHz DDR (340 MHz réels) sur la R9800 Pro et surtout à 256 Mo en standard. Aucune différence de fonction entre les deux produits, à part un redesign du placement des différentes parties qui composent le cœur du R360 pour évacuer au mieux la chaleur.

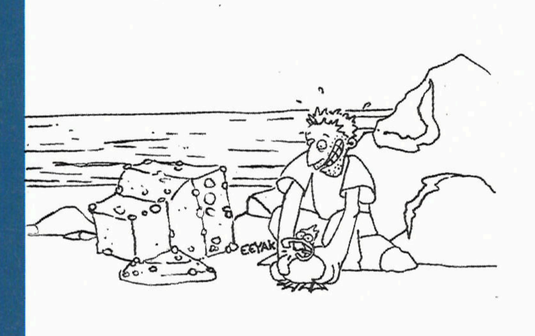


Détonation catalysée

L'autre évolution se fait du côté software, où la lutte est âpre entre Nvidia et ATI. On se colle des coups de Detonator et de Catalyst dans les dents dès que c'est possible et au moindre souci, « c'est la faute des drivers ». Avec une nouvelle version tous les deux mois, ATI s'occupe plus que jamais de la qualité de ses pilotes. Et le résultat est là. La liste de bugs corrigés à chaque fois est longue et publiée (du moins pour les plus importants) et aucun titre ne pose réellement problème. Il est loin le temps de la Rage 128 et des jeux qui ne fonctionnaient qu'une fois sur deux ou alors avec des couleurs pour le moins étranges. Les derniers en date (v3.8) proposent même une refonte de l'interface, avec un jumelage des panneaux Direct3D et OpenGL et surtout l'apparition des panneaux VPU Recover et Overdrive. Le premier est une nouvelle technologie qui permet de réinitialiser le processeur graphique sans avoir à rebooter le système. Pratique en cas d'overclocking sauvage. Et justement, le panneau Overdrive, qui ne contient qu'une case à cocher, est là pour ça. Il introduit la notion d'overclocking dynamique. La carte grimpera en fréquence tant que sa température interne le lui permettra. Cette fonction n'est accessible qu'avec les puces R360 et RV360 (9800XT et 9600XT donc).Pour contrôler un minimum les températures de folie générées par ces monstres de la 3D, GF FX 5950 Ultra et R9800XT disposent de nouveaux systèmes de refroidissement. Nvidia récidive avec un FX Flow 2

En plus du positionnement des composants, on visualise sur ce schéma les flux d'air.





Une technologie qui mêle une couche de sécurité logicielle, développée par Microsoft, à une couche matérielle. C'est là qu'intervient Intel, avec sa technologie LaGrande, prévue pour être intégrée dans les futurs processeurs de la marque. L'idée est d'offrir un niveau de sécurité plus élevé, en empêchant par exemple l'accès à certaines zones mémoire, comme le buffer du clavier. Cryptage, désassociativité de la mémoire, on ne sait pas grand-chose sur les mécanismes mis en œuvre. S'il y a une chose dont on est sûr, en revanche, c'est le fait que la technologie pourra être désactivée de manière matérielle. De quoi faire fuir les doutes des plus suspicieux.

BTX

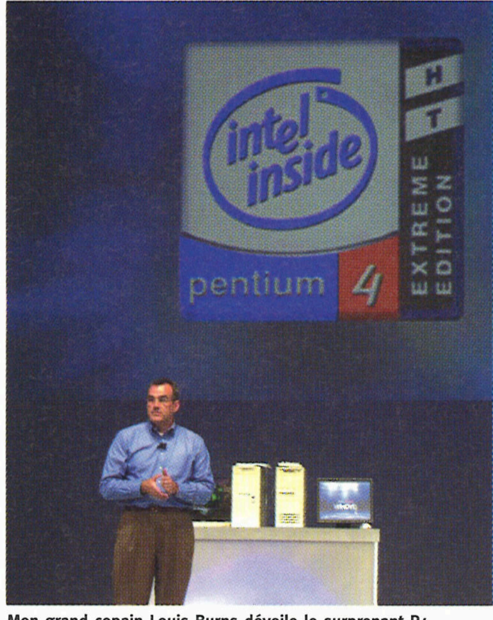
Intel n'est pas responsable que de ses technologies maison, ils veulent surtout être les leaders de l'industrie en définissant de nouveaux standards. Intel l'annonce, les jours de l'ATX sont comptés. La poussée des formats de Mini PC ainsi que la multiplication des sources de chaleur montrent les limites des systèmes actuels. La réponse d'Intel à ces deux problèmes est le « Balanced Technology eXtended », autrement dit BTX. Première nouveauté, avec le BTX la carte mère se porte à gauche dans un boîtier tour. En effet, le placement des composants a été inversé. Résultat, nos cartes PCI vont de nouveau prendre la poussière sur leur composants. Encore un complot pour les faire cramer plus vite en encrassant les ventilos. La raison de cette réorganisation : l'arrivée de formats miniatures, le PicoBTX et le MicroBTX, ciblant respectivement les Mini PC et les PC plats desktop ou dit « de salon ». Dans ces formats, la carte graphique peut être couchée par-dessus les autres en utilisant une équerre. En inversant la position des slots, cela permet en plaçant une équerre à l'extrême droite du boîtier de faciliter le refroidissement en créant un conduit. Ça évite les ventilateurs plaqués contre la paroi, ce qui est un peu le cas des boîtiers Shuttle actuels. Le positionnement du processeur a aussi été revu : il est situé près du bord extérieur de la carte mère, près d'un ventilateur de châssis. Les chipsets sont d'ailleurs alignés derrière pour profiter de la ventilation. Que de changements ! Mais pas de panique, ATX et BTX vont encore cohabiter pendant quelque temps. De toute façon, on attend encore les premières annonces de cartes mère à ce format.

T'es prêt, Scott ?

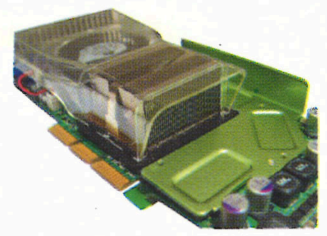
Discuter de technologies, c'est bien, mais parler de processeurs, c'est mieux. On attendait un tas d'informations sur le Prescott et on n'a pas été déçu. Intel a révélé les derniers détails sur le remplaçant du P4 Northwood, gravé en 0.09 micron, et qui intégrera 1 Mo de cache L2. Le nombre de transistors passe de 55 à 125 millions, en grande partie dû à la taille du cache, doublée. Intel en profite pour signaler que la loi de Moore, selon laquelle le nombre de transistors double tous les deux ans, est toujours vérifiée. Pour ce qui est des yields, le taux de processeurs valides par galette réalisée, Intel les estime amplement suffisant pour lancer la production de masse. Sans pour autant nous donner les chiffres. Prévu pour novembre, il semblerait que sa disponibilité pour le mois de décembre soit plus vraisemblable.

Intel rit, AMD pleure

Mais ce n'est pas tout, tel un Steve Jobs, Louis Burns (vice-président desktop d'Intel) a sorti de son chapeau une petite surprise : un nouveau P4 destiné aux joueurs que nous sommes. Pour la petite histoire, la décision prise durant l'été par AMD de lancer l'Athlon FX, dérivé du processeur serveur Opteron, n'était pas du goût des Santa Clariens, qui voyaient s'envoler la très convoitée couronne des performances. Alors quand on s'appelle Intel, on sort forcément l'artillerie lourde. À savoir le core P4 Gallatin. Ça ne vous dit rien ? C'est normal, c'est le core utilisé sur les Xeon MP, les processeurs serveurs qui coûtent plusieurs milliers d'euros. Principale différence avec le Northwood, l'adjonction d'un cache de niveau 3 de 2 Mo. De quoi booster les performances, d'autant que le chip est cadencé à 3.2 GHz, avec un bus 800 MHz. Fatalement, ça a quelque gâché le lancement de l'Athlon 64. Reste la question de la disponibilité (et du prix). Intel évoque novembre pour les premiers systèmes OEM, il faudra attendre le début de l'année pour les trouver dans nos boutiques préférées. Et quelques années de plus pour apaiser la colère de votre banquier.



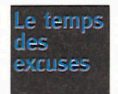
Mon grand copain Louis Burns dévoile le surprenant P4 Extreme Edition.





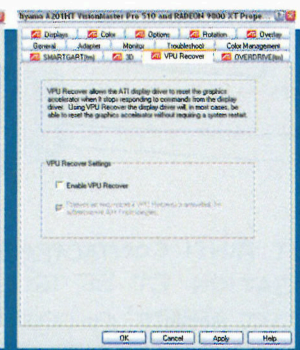
La GeForce FX 5950 Ultra a besoin de respirer mais le fait presque en silence.

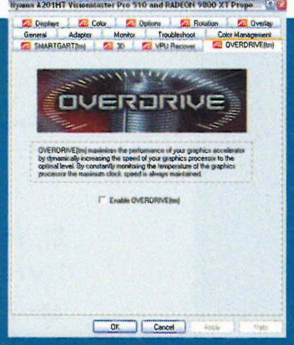
permettent de bousiller votre bel affichage 3D en le passant en noir et blanc, couleurs inversées, cycle RGB (effet LSD garantie), etc.



Rappelez-vous, le mois dernier Nvidia affirmait que ce que racontait Valve à propos des performances des GeForce FX dans Half-Life 2 était erroné. Que tout ça, c'était des vilains mensonges et que les drivers 5x.xx allaient corriger tout ça. Depuis, les 52.14 sont là (les 51.75 étaient effectivement odieusement buggés) et... Half-Life 2 aussi ! O.K., la version dont nous parlons dans les News est loin d'être finie mais elle a permis de vérifier si tout ça n'était qu'une histoire de pilotes. La réponse est clairement non. HL2 est encore largement plus lent sur la GF FX 5950, même avec les Detonator 52.14 : 40 images/seconde de moyenne contre 55 sur une Radeon 9800 Pro. Avec des bonnes descentes à 11 img/s qui font frémir alors que tout reste assez stable sur une « simple » 9800. Ce test est anecdotique vu l'état de la version de HL2 qui est bêtement sortie de chez Valve, mais prouve que les développeurs doivent s'investir davantage pour avoir un titre DX9 qui ne rame pas sur l'architecture de Nvidia. Quel que soit le débat sur l'efficacité des unités de traitement des shaders qui





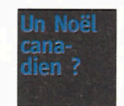


Les nouveautés des pilotes Catalyst 3.8 ATI ne sont pas renversantes mais boostent bien l'intérêt de la gamme XT.

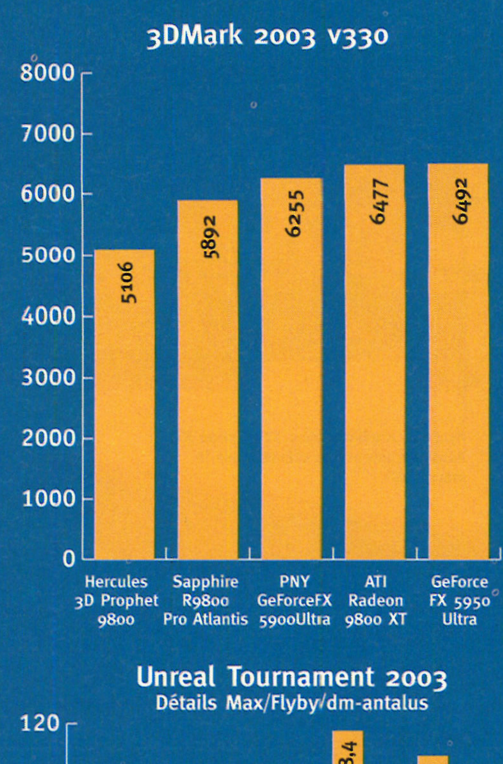
s'occupe de calculer les effets spéciaux de DirectX9, il ne faut pas oublier que les architectures graphiques sont parallèles (principe des pipelines). Une grosse partie des performances vient donc du nombre d'unités de calcul de shaders par pipeline. Chez ATI, nous avons 8 pipelines avec 2 unités 24 bits et une de 16 bits par pipeline. Chez Nvidia, uniquement 4 pipelines dotés de 3 unités 16/32 bits mais dont une seule est capable de traiter des informations DirectX 9. Le passage des shaders à une précision de 16 bits permet à Nvidia de corriger un autre problème de son architecture, le nombre de registres accessibles pour chacun d'entre eux. Les unités de calcul de Nvidia ne peuvent en effet n'accéder qu'à deux registres par cycle en mode 32 bits, contre 4 en mode 16 bits. Comme en plus le standard de programmation DX9 pour les shaders est basé sur 24 bits, les performances des cartes ATI sont bien supérieures et plus faciles à obtenir pour les programmeurs. Oui je sais, ce paragraphe est difficile à comprendre mais permettra à ceux qui le désirent d'entrevoir le fond du problème.

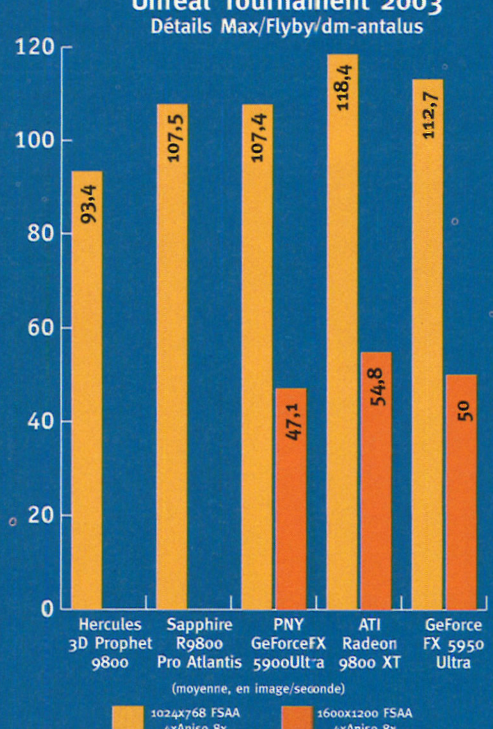


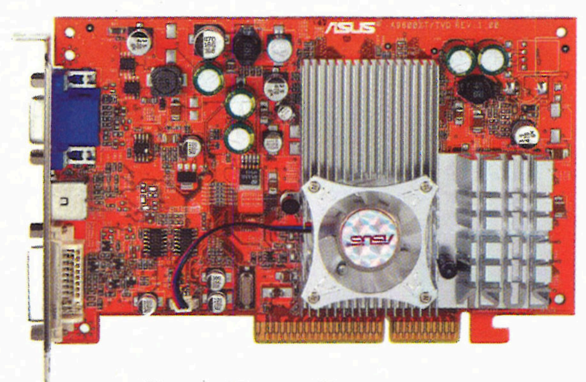
Le ventilateur de la R9800XT, plus grand que d'habitude, se fait discret en tournant moins vite.

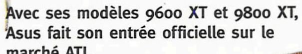


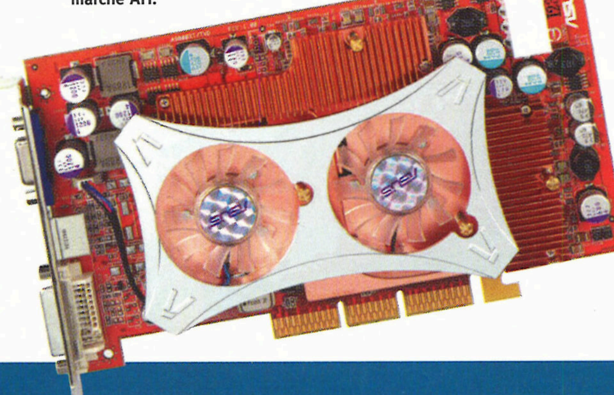
Les Catalyst 3.8 étant arrivés trop tard, les scores des benchs sont réalisés avec les 3.7. En 3.8, le 3DMark2003 pour la R9800XT passe à 6 494 points et 6 524 en overdrive. De quoi reprendre la couronne à Nvidia d'un cheveu. Du coup, il ne reste plus grand-chose où la GeForce FX 5950 brille particulièrement. Dans C&C Generals, elle se fait mener d'environ 10 img/s (environ 40 contre 50 à 55 chez ATI), dans UT2003, elle perd aussi (et triche autant qu'ATI dans l'anisotropic et le trilinear filtering) et se retrouve tout autant distancée dans Sim City Rush Hour. Neverwinter Nights reste en revanche à l'avantage du produit Nvidia. Dans les deux cas, acheter une carte à environ 500 euros maintenant, alors que les nouvelles architectures sont prévues pour le printemps 2004, reste un choix peu judicieux alors que des cartes « anciennes » offrent des performances remarquables pour une fraction de ce prix. Si vous décidez de craquer pour le haut de gamme, je ne saurais trop vous recommander un produit ATI pour toutes les raisons que vous connaissez maintenant.Si votre budget fait la tête, rassurez-vous : la Radeon 9600XT sera la future star et aura un beau combat en perspective avec la GeForce FX 5700 Ultra (NV36). Cette dernière a été annoncée au Computex par Nvidia. Dérivé du core des 5900 (les 5600 émanaient des FX 5800, moins performants), ce modèle sera cadencé à 450 ou 500 MHz pour le GPU et 500 MHz pour la RAM. Le bus mémoire est, lui, limité à 128 bits au lieu de 256. ATI annonce que la 9600XT (à environ 200 euros TTC) sera la première de sa catégorie à battre une Radeon 9700 Pro dans toutes les situations. J'ai hâte de voir ça.





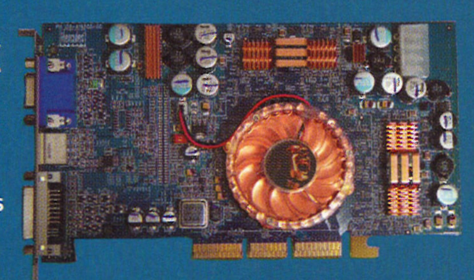



Avec ses modèles 9600 XT et 9800 XT, Asus fait son entrée officielle sur le marché ATI.





9800 tout court



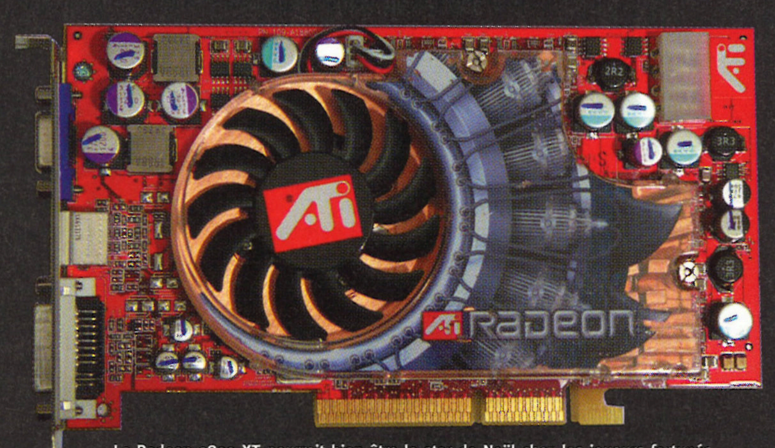
La Hercules Radeon 9800 est un produit intéressant, et pas seulement à cause de ses LED bleus qui feront la joie des boîtiers transparents. À environ 340 euros TTC, c'est une des cartes qui offre le meilleur rapport qualité/prix du moment dans le haut de gamme « accessible ». Vendu avec le jeu Vietcong et tous les accessoires indispensables, le package est alléchant. Le R350 est cadencé dans cette configuration à 325 MHz, épaulé par de la mémoire à 580 MHz DDR (290 MHz réels). Pas si loin des modèles à 100 euros de plus minimum, et les performances le prouvent. Les différentes cartes à base de Radeon 9800 sont en moyenne à 2 000 points au-dessus des R9600 Pro et autres GeForce FX 5600 Ultra dans le 3DMark 2003. La différence de prix est certes importante – on trouve des R9600 Pro à partir de 160 euros TTC – mais le résultat est là. Si vous pouvez vous le permettre, vous savez maintenant quel choix sera payant sur la longueur. Après tout, Half-Life 2 finira bien par sortir un jour... Quant aux concurrentes légèrement plus performantes que sont les GF FX 5900, on leur préférera la solution ATI pour les raisons évoquées dans le test principal.



complètement repensé mais toujours aussi imposant. Un gros dissipateur thermique est placé directement sur la puce, comme pour votre CPU, et engoncé dans un carénage plastique. Le ventilateur fait circuler l'air depuis l'intérieur de votre boîtier et l'expulse par la grille qui occupe – et c'est bien le problème – un deuxième emplacement au dos de votre machine. En 2D, cette carte est totalement silencieuse car tout le système est éteint : la puce fonctionne à une cadence ultra-réduite vu qu'elle n'a pas besoin de sa puissance. Heureusement, même à plein régime dans un jeu 3D gourmand, le tout reste très peu bruyant, rien à voir avec le soufflerie des 5800 Ultra. Sur les Radeon 9800XT, le système est plus simple et plus discret : la carte dispose d'un gros dissipateur en cuivre sur lequel est monté un ventilateur de diamètre supérieur à ce que l'on voit normalement. Sa vitesse de rotation plus lente permet d'éviter les nuisances sonores pénibles des modèles plus petits qui ont tendance à faire dans l'aigu agressif. D'un point de vue plus anecdotique, on notera que pour le moment, c'est Nvidia qui mène la danse côté fonctions 2D supplémentaires. Le Nview permet d'avoir par exemple plusieurs bureaux virtuels et de passer de l'un à l'autre facilement (et rapidement) avec une simple rotation de la souris. ATI est un peu en retard sur ce genre de bonus, qui tient plus du gadget que de la fonction vitale. Pourtant, les Catalyst 3,8 font de l'inutile avec les effets Smartshader, qui

Configuration de test

CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0b
Drivers ATI Catalyst 3.7
Drivers Nvidia Detonator 52.14



La Radeon 9800 XT pourrait bien être la star de Noël chez les joueurs fortunés.

ABIT IC7-Max3



Deux défauts sur la carte, les nappes IDE couchées (on a vu plus pratique) et le conduit en plastique trop proche du socket du processeur.

CARTE MÈRE POUR GEEK

2,4 kg. C'est le poids de la boîte de l'IC7-Max3, soit le double de celui des boîtes classiques. Alors, deux fois plus de bonheur ?

C_Wiz





La très lourde boîte, au design plutôt réussi. Si seulement le futur mini-PC de cette marque avait reçu la même attention...



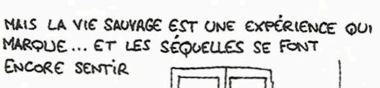
Le dispositif de cryptage Secure IDE en image. Beaucoup de connectique pour une fausse impression de sécurité.

En lançant il y a deux ans sa gamme de cartes mère Max, Abit a inauguré la mode des cartes « tout intégré ». L'industrie a suivi et pour se démarquer, Abit se doit de proposer quelques petites nouveautés. L'IC7-Max3, une carte mère Pentium 4 équipée du chipset i875P (le haut de gamme d'Intel) en est le parfait exemple. L'ouverture de la boîte révèle quelques surprises, outre quatre nappes Serial ATA et des nappes rondes IDE classiques, on trouve un système de cryptage de données matériel. Utilisant une clé codée sur 40 bits (comprendre « moyennement efficace »), le dispositif s'intercale entre le disque dur et la nappe IDE, pour peu que votre boîtier le permette. La clé de cryptage est externe, au format Firewire. Entièrement matériel, le système se veut totalement transparent, aussi bien sur le plan de l'utilisation que des performances. En pratique, les taux de transfert ne sont pas du tout affectés. Un système pour le moins original, chacun se fera sa propre idée sur son utilité...

Le RAID à tous les étages

Venons-en à la carte : le panneau arrière regroupe les traditionnels ports PS/2, des entrées/sorties SPDIF, les connecteurs son, quatre ports USB 2, ainsi qu'un port firewire et GIGABIT Ethernet. Exit donc les ports parallèles et série. S'ils vous sont indispensables, passez votre chemin. À l'intérieur, un port AGP Pro 8x, cinq ports PCI et quatre slots mémoire. Leur emplacement est particulièrement bien pensé, ils sont suffisamment éloignés du slot AGP pour ne pas venir buter sur la carte vidéo comme sur les derniers modèles de la marque.

L'IC7-Max 3 est richement dotée en interfaces disques : les deux ports IDE classiques sont épaulés par deux ports Serial ATA contrôlés par le chipset Intel, et quatre autres ports additionnels obtenus via une puce Silicon Image. Pour la petite histoire, ils supportent tous les modes RAID, les ports Intel étant un poil plus performants en débit, mais aussi un peu plus gourmands en temps d'utilisation processeur. Bien entendu, ce qui surprend, c'est la présence d'un ventilateur au-dessus des ports PS/2. L'idée est d'évacuer un maximum de chaleur des condensateurs, afin d'améliorer la stabilité et d'augmenter les capacités d'overclocking. Fort heureusement, le ventilateur est silencieux. En pratique, c'est assez efficace, et rien qu'en passant la main derrière le boîtier, on sent que malgré ses leds vertes, il n'est pas là que pour faire joli. Le Northbridge Intel n'est pas en reste, le petit ventilateur en plastique de l'IC7 a été remplacé par un énorme ventilateur en métal, lui aussi silencieux. Les timings mémoire de la carte sont agressifs, la plaçant un poil au-dessus de la concurrence. Comme toujours, ça ne joue qu'à 1 ou 2 %, pas assez pour être un facteur décisif. C'est du côté de l'overclocking que la carte se démarque, avec une FSB maximale atteinte de 290 MHz, 40 MHz de plus que l'ASUS P4C et son système de refroidissement passif. Ironiquement, le facteur limitant reste la ventilation du chipset. Une carte alléchante par ses fonctionnalités et ses performances, mais comme toujours, les bonnes choses se payent. À près de 240 euros, l'IC7-Max3 est un ovni qui vise les joueurs fortunés aimant mettre les mains dans le cambouis.





top HARD

Les disponibilités chaotiques des Athlon 64 les écarteront du Top Hard, dommage pour AMD. Vous me direz, ce n'est pas mieux du côté d'Intel avec les P4 «EE», pas prêts non plus de voir le jour sur nos rayons préférés. En attendant, on profitera des prix bas de la RAM. Ça fait toujours plaisir.

C_WIZ

La carte mère

On l'attendait au Computex, le concurrent du nForce2 de VIA n'a toujours pas fait son apparition. Le nForce 2 continuera donc sa domination éhontée un mois de plus. La bonne surprise, c'est la baisse des cartes mère i865PE confortées dans leur rôle d'excellent rapport qualité/prix.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 125 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X v2.0 Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 120 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 200 euros TTC

Le processeur

La disponibilité des dernières bêtes de course d'AMD et d'Intel se fait attendre. Pire, les prix des Athlon et Pentium 4 actuels n'ont pas bougé d'un poil. Statu quo, donc. Pas beaucoup de nouveautés ici, les Athlon 64 ne sont pas encore disponibles en volume, et les nouveaux Pentium 4 ne pointeront pas leur nez avant novembre. Alors on va faire comme les prix, on ne va pas bouger.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 80 euros TTC environ

Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 180 euros TTC environ, ou Intel P4 2,4C GHz, 190 euros TTC environ

Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 245 euros TTC environ, ou Intel P4 2,8C GHz, 300 euros TTC environ

La carte réseau

Même si les cartes mère intègrent déjà un contrôleur réseau, il peut être utile d'en avoir un second pour la ligne haut débit ou les réseaux locaux. Plus que jamais, on privilégie les marques qui vont bien.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC

- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 70 euros TTC

La carte vidéo

La chute des prix amorcée le mois dernier continue chez ATI, préparant un peu plus l'arrivée des nouvelles Radeon XT pour la fin octobre. Les Ti4200 vivent leurs derniers instants dans le Top, pour les joueurs qui ont vraiment un budget serré. Les autres feront un petit effort et sauteront sur les 9600 Pro, véritables vedettes du moment.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 110 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 150 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 329 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 390 euros TTC

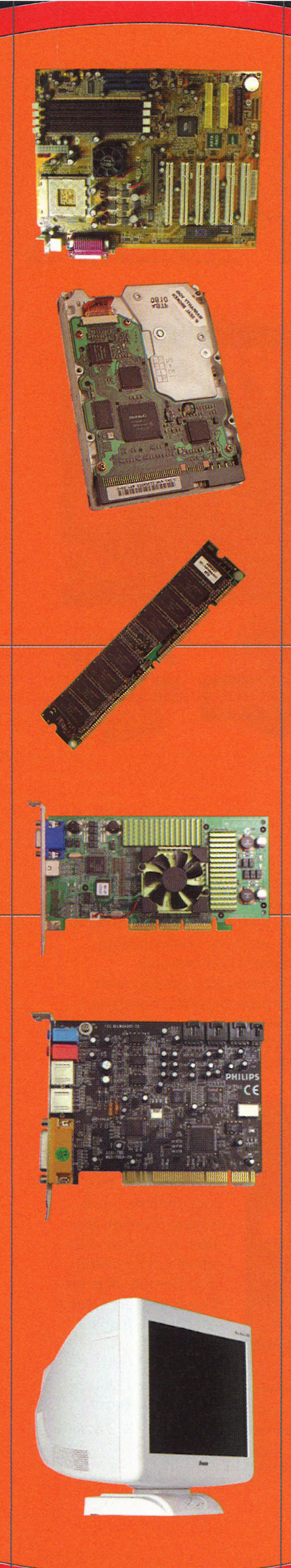
Le moniteur

Pensez à vos yeux. Vous n'en avez que deux, et ça ne se change pas encore. Alors on ne lésine pas sur la qualité de l'écran, 75 Hz dans la résolution principale c'est le minimum. 100 Hz, c'est le bonheur. À vous de choisir votre résolution en conséquence. Pour ceux qui hésiteraient encore, dites-vous que l'écran est l'élément que vous garderez le plus longtemps dans votre PC.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 240 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 345 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 410 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 410 euros TTC

Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Incroyables les rumeurs ce mois-ci, des jeux sortiraient peut-être un jour en version DVD. Ça reste des grosses rumeurs, hein, mais ma devise, tel un scout, c'est d'être toujours prêt. Alors vous aussi, et que je ne vous prenne pas à acheter un lecteur de CD !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 40 euros TTC

Le modem

La disponibilité du haut débit en France, c'est un peu une leçon de vie : elle est clairement injuste. Je pourrais vous parler d'un petit village de 300 âmes à côté de chez moi qui a l'ADSL. Ça énerve, je sais. Alors pour les autres, seul recours, le 56k. Un seul critère de choix, il doit être flashable, donc évolutif. On ne sait jamais.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

Le disque dur

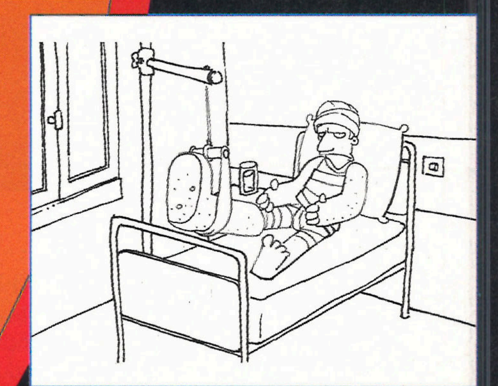
Le prix des modèles à forte capacité se tasse, et on ne va pas s'en plaindre. On parle là de modèles de marque avec un cache de 8 Mo. Pour votre disque système, restez simple et gardez un disque ATA classique. Le jour où vous réinstallerez Windows vous me remercierez, promis. Ah oui, j'en aurais presque oublié les avantages des marques : Western côté chaleur dissipée, Hitachi pour les perfs pures, et Seagate pour le silence. La fiabilité des Maxtor semble s'être améliorée, mais dans le doute on s'abstiendra.

Config 1 : 40 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7200 trs/min), environ 80 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 110 euros TTC

La RAM



Événement du mois, les barrettes de 256 Mo de PC3200 de marque passent sous la barre des 50 euros. Je le répète tous les mois, mais la marque de la RAM n'est pas un point sur lequel lésiner. On prendra donc des marques connues, comme Samsung ou Infineon. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, toutes les cartes mère du Top utilisent la RAM sur deux canaux, pour atteindre 512 Mo, il vous faudra deux barrettes de 256. Pour les 1 Go, je vous laisse faire le calcul.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 100 euros TTC

Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 200 euros TTC

La carte son

Les prix des cartes son restent stables ce mois-ci, avec des cartes réellement performantes et qui apportent un gros plus, non seulement dans le jeu, mais dans la vie de tous les jours. Si si, je vous jure, essayez la video conférence avec un chipset son intégré de carte mère, vous m'en direz des nouvelles...

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 65 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 65 euros TTC

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 110 euros TTC/SoundBlaster Audigy2, environ 120 euros TTC

ET POKE ET PEEK

Ah, l'époque de mes 20 ans ! Ouaip, je suis de novembre 73. N'hésitez pas à m'envoyer fleurs, lettres d'insultes et autres cadeaux à la rédac, Caféine fera suivre. Sauf la bouffe bien sûr, il la gardera pour lui. Et inutile aussi d'offrir de l'alcool, la loutre nous siffle tout. Quelle rédac de parasites, je vous jure...

Bien. Une fois de plus je tiens le Saint-Joystick 43 caféinien entre mes mains ! Surtout, ne pas suer. Déjà, je vais aller scanner la couv'. Le mois dernier j'ai fait exprès de l'oublier pour voir la réaction du patron. Je ne le referais pas, j'ai encore besoin de l'œil qui me reste. On commence par le visionnaire du mois : « Je doute que nos produits apparaissent sur PC CD-ROM. Le CD apporte une grande masse de stockage, nos jeux n'en n'ont pas besoin. » C'est m'sieur ID software qui parle, dans une interview sur l'arrivée de Doom (on en reparlera au test)... Alors ? Combien de disquettes pour Doom III ? Côté tests, c'est assez mou, il n'y a pas grand-chose de mémorable. Quatre pages pour Jurassic Park, avec des détails sur la conception du film et les abus de marketing. Mouais, le jeu était sympa, sans plus. Faut dire que j'aime pas les dinosaures. C'est nul, un dinosaure. Shadowcaster, ça c'était du bon jeu qui poutre. Un pionnier du mélange RPG/FPS développé par Raven Software à partir d'une pré-version du moteur de Doom d'ID. La grande classe, avec métamorphose du perso principal, pouvoirs spéciaux, possibilité de nager, voler et un presque plein écran. Pas étonnant que Raven soit toujours parmi nous aujourd'hui. Sinon dans la rubrique CD-ROM, rien. Que des adaptations de jeux déjà sortis, avec deux ou trois bonus en plus. Au prix d'un lecteur CD, ça donnait pas trop envie d'en acheter un. Page 66, Jeff Braun, grosses lunettes en Chef chez Maxis, nous parle de Sim City 2000. Lui, dans le visionnaire, il écrase tout le monde. Il parle de la standardisation du PC, il avance l'idée d'add-on avec un ajout de contenu conséquent. « Nous développons actuellement un produit qui permet de construire sa propre maison, les pièces, les murs, les meubles, etc., que l'on pourra ensuite placer dans une ville. » Bon, il avait peut-être pas prévu l'importance du Net dans ce projet, mais quand même, chapeau : dix ans après, tout est là, avec The Sims.

Des dinosaures. TUEZ LES TOUS !!



Total Eclipse. Cher mais tellement... *s'effondre en pleurs*



Bloodmoon, un add-on pour Morrowind. Ah non pardon, c'est Shadowcaster.

LA MEILLEURE CONSOLE DU MONDE !

Allez, on finit en beauté avec le génial dossier sur la 3DO. Elle était enfin là ! La bécane de fou, 3 kg de bonheur. Elle gérait le mapping, le warping, l'anti-aliasing, le transparencing et l'ombraging. Incroyabling ! Le pad était génial, avec prise casque et potentiomètre. Fabuleux ! Et les jeux, les jeux mes amis... On nous parle de Total Eclipse ou de Shockwave, deux excellents shoot them up absolument passionnants. Mais il avait aussi Road Rash, avec les musiques de Soundgarden, et euh... et aussi des trucs comme... euh... Et plein d'autres jeux super en tout cas ! La console 3DO c'était de la bombe, et je ne dis pas ça parce que j'en ai acheté une. Pas du tout.
Et arrêtez de me regarder en riant, ça devient gênant.

FUMBLE



XIII
le jeu vidéo
PROIE OU CHASSEUR...
QUI ÊTES-VOUS VRAIMENT ?
BAOOM
style graphique respectant l'univers de XIII.
Utilisez certains objets comme armes.
BAM
BAM
Un exploit et la BD reprend ses droits !
PC CD-ROM
XIII
le jeu vidéo
12+
UBISOFT
DARGAUD
WWW.XIII-THEGAME.COM
12+
TM
www.pegi.info
MTV
PlayStation 2
PC CD-ROM
XBOX
XBOX LIVE
NINTENDO GAMECUBE
Téléchargez en exclusivité(1)
SFR
www.gameloft.com
DARGAUD
UBISOFT